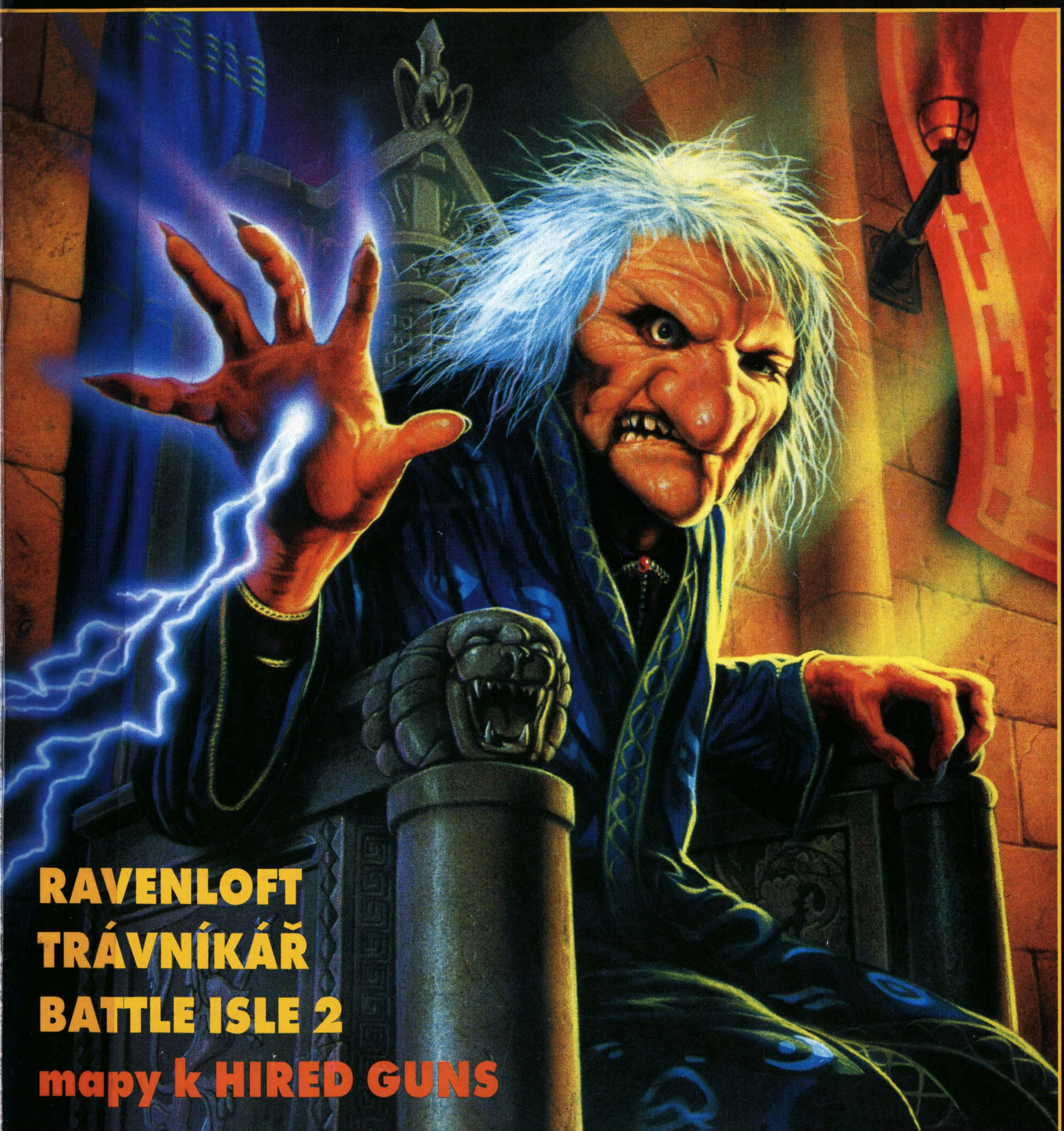
ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

1.6.94
Kč 24,-
27
Sk 29,-
DM 2,-



RAVENLOFT
TRÁVNÍKÁŘ
BATTLE ISLE 2
mapy k HIRED GUNS

MIMOŘÁDNÉ LETNÍ CENY

AMIGA 1200 (workbench 3.0, 2 MB RAM, 16 mil. barev...)	**12.990,-**
AMIGA 1200 + DeLuxe Paint IV + další software	**13.490,-**

AMIGA 500, 500+	7.850,-
AMIGA 600	8.420,-
harddisky od 40 MB do 420 MB	
monitor C1084ST	9.490,-
externí drive 3,5"	2.298,-
diskety 3,5" DD	145,-
diskety 3,5" DD SYNTRON	149,-
diskety 5,25" DD MAXELL	98,-
diskety 3,5" HD TREE	199,-
COMMODORE 64	2.990,-

Presto·CS COMPUTER

VÍCE NEŽ **300 TITULŮ HER** PRO AMIGU JIŽ OD 290 KČ

NA VEŠKERÉ ZBOŽÍ JE POSKYTOVÁNA ZÁRUKA. ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU.

Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).

Tel. 02/6275250, 02/8257484, Fax 02/7916018.

Commodore

Amiga 600	**8990,-**
1MB RAM, modulátor	
Amiga 1200	**12990,-**
2MB RAM, modulátor	
C1085S	**9490,-**
barevný stereo monitor	

Cvrček	**990,-**
rychlý stereo sampler	
hard disk 20MB	**3540,-**
včetně kabelu a montáže	
Příručka uživatele 2	**250,-**
návod ke všem typům Amigy	

A to zdaleka není všechno!

České i zahraniční hry, uživatelské programy, rozšíření paměti, hard disky, literatura...

Žádejte náš kompletní ceník.

PC Shop
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
metro Národní
tel./fax 24228640
otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-13

JRC

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
posíláme na dobírku
tel. 354979
otevřeno Po-Pá 10-18

27 EXCALIBUR

EXCALIBUR 27 © Popular Computer Publishing, 1994.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. Diapozitiv 1. strana: Michael Photobank, tel.: 24 16 24 95, 24 16 20 69. ŠÉFREDAKTOR: Daniel Farnbauer (DUNDY). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jindřich Rohlík (NAPOLEON). Jan Chlebek (Ted JOHNSON). REDAKCE: Tomáš Mrkvička (HAQUEL P. TICKWA), Václav Provazník (DOLPHINE), Tomáš Smolík (LEWIS), Jan Kleisner (JKL). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign**, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993. MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.**

HITPARÁDA BEZE ZMĚN

HITPARÁDA

PC

1. **Dune II,** Virgin Games
2. **Civilization,** Microprose
3. **Doom,** ID software
4. **Fantasy Empires,** SSI
5. **Mortal Kombat,** Virgin
6. **Shadowcaster,** Origin
7. **Jurrasic Park,** Ocean
8. **Goblins 3,** Coktel Vision
9. **Lands Of Lore,** SSI
10. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood

AMIGA

1. **The Settlers,** Blue Byte
2. **Syndicate,** Bullfrog
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Desert Strike,** Electronic Arts
6. **Hired Guns,** Psygnosis
7. **Chuck Rock II,** Core
8. **Street Fighter II,** US Gold
9. **Lemings II,** Psygnosis
10 **Projekt X,** Team 17

ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends Of Valour,** US Gold
3. **Robocop 3,** Ocean
4. **Desert Strike,** Electronic Arts
5. **Ween,** Cocteil Vision
6. **Shadowlands,** Domark
7. **Vroom multiplayer,** Ubi Soft
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Lure Of The Temptress,** Virgin Games
10. **Powermonger 2,** US Gold

8-BITY

1. **Inside,** S.K.Spektra
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Imagine,** Fuco-Soft
5. **Mision Shark,** Avalon
6. **Krucjata,** ASF
7. **Hans Kloss,** Avalon
8. **Joe Blade,** Players
9. **The Neverending Story,** Datasoft
10. **Atomix plus,** Blackfire

EXCALIBUR

1. **Arena,** Bethesda Soft.
2. **Microcosm,** Psygnosis
3. **Rebel Assault,** LucasArts
4. **Doom,** ID Soft
5. **Dracula Unleashed,** Viacom
6. **The Seventh Quest**
7. **Lands Of Lore,** SSI
8. **Simcity 2000,** Maxis
9. **Gabriel Knight,** Sierra-On-Line
10. **Quest For Glory IV,** Sierra-On-Line
11. **TFX,** Digital Image Designb Sierra-On-Line
12. **Dune II,** Virgin
13. **Hand of Fate,** Westwood
14. **Goblins 3,** Coktel Vision
15. **Iron Helix,** Spectrum Holobyte
16. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
17. **Alone In The Dark II,** Infogrames
18. **Simon The Sorcerer,** Adventure Soft
19. **Alien Breed,** Team 17
20. **Innocent until Cought,** Psygnosis

OMLUVTE, PROSÍM, CHYBY V DATECH V MINULÉM EXCALIBURU

RECENZE

8 BATTLE ISLE 2
Zatím nejlepší bojová strategie na CD-ROM pod sluncem.

12 BEAUTY AND THE BEAST
Pojďte s námi do pohádky, nebojte se obludy.

25 BIG SEA
Další korzársko – obchodnické dobrodružství právě zavítalo na vaše monitory.

10 DRAGONSPHERE
Pohádkový zmetek vydrží na jeden až dva týdny dobré zábavy.

14 F14 – FLEET DEFENDER
aneb Microprose v komatu.

21 JAGUAR
Tak, konečně je to tady, nová herní konzola od známé počítačové firmy ATARI.

15 PEPPERS ADVENTURES IN TIME
Překažte plány šíleného vědce.

22 RAPTOR – CALL OF THE SHADOWS
aneb XENON III, nebo RAIDEN II?

4 RAVENLOFT
Vyšší rozlišení 320x400 bodů tu skutečně, co se dungeonů týče, ještě nebylo.

24 RYDER CUP
Links 386Pro trochu jinak aneb stále nepřekonáno.

13 SEVEN CITIES OF GOLD
...aneb obracel by se Kolumbus v hrobě? "Země, země na obzoru!"

23 SHADOW PREZIDENT
Chcete se stát prezidentem? No Problem.

11 STAR WARS CHESS
Hvězdné války trochu jinak

16 THE HORDE
Kdysi dávno ve vzdáleném a kouzelném království žil mladý sluha jménem Chavncey.

6 THE LAWNMOWER MAN (TRÁVNÍKÁR)
Celé dny sekal jen trávníky... byl hloupý...a neškodný...

NÁVODY

26 ALNE IN THE DARK II

29 HIRED GUNS (1. ČÁST)

28 POLICE QUEST 3 (DOKONČENÍ)

MAGAZIN

28 AMIGA ACTION REPLAY III

NEWS, CHEATS, INFO

17 DOPISY ČTENÁŘŮ

18 PLAKÁT EXCALIBURU

PŘÍŠTĚ, 16. ČERVNA '94

JAK PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

1. Na složenku **typu C**
(k sehnání na poště)
napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 18 Kč a sečtěte (např. ex 28 až 41 = 14 čísel x 18 = 252 Kč).
V případě nejasností volejte tel. 02/66710268 linka 29.
4. Zaplaťte na nejbližší poště.
Kontrolní ústřižek si ponechte.
POZOR - ZMĚNA TELEFONNÍCH ČÍSEL!
Předplatné vyřizuje též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/769251, 769350, 769837).**

STARŠÍ ČÍSLA - ZMĚNA CENY

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP.
Excalibury 8, 11-13 dodáváme po10 Kč, **ex 14-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** po 39 Kč, **ex 25-27** po 24 Kč a **AMIGA MAGAZIN** 3-6 po 14 Kč.
Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 21 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Místo 252 Kč tedy zaplatíte 294 + 10 = 304 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **firmy A.L.L.PRODUCTION.**

EXCALIBUR PRO PŘEDPLATITELE
ZA 18 Kč
PLATÍ PRO PLATBY OD 1. 6.94!

RAVENLOFT

Vyšší rozlišení 320x400 bodů tu skutečně, co se dungeonů týče, ještě nebylo.

96%	Grafika
92%	Animace
94%	Hudba
95%	Zvukové efekty
95%	Přitažlivost

RAVENLOFT
SSI
1994
Dungeon
Na počítače: PC

Hodnocení: **94%**

Když hned na začátku prozradím, že tvůrcem této hry je firma SSI, jistě hned zpozorní všichni, kteří se již tolikrát procházeli temnými chodbami podzemních katakomb, sály vznešených hradů i hlubokými lesy. Ti, kteří bojovali se zběsilými vlky a temnými mágy a odměnou jim byly pohádkové poklady, kouzelné amulety, nebo čest, sláva a uznání, když zbavili kraj nadvlády zlých sil. Pro vás i pro ostatní přinášíme na stránky Excaliburu nový DUNGEON (ach, jaké překvapení - pozn. autorů) s názvem RAVENLOFT.

Nesmíme se ovšem zapomenout zmínit i o druhé firmě se jménem DreamForge, která má na stvoření Ravenloft stejně velký podíl. Vlastně ještě větší. Spojením obou vznikl dungeon s perfektní grafikou, hudbou, provedením, propracovaností, dějem a velkou rozsáhlostí... Nevěříte? Uvěříte!

Ravenloft není hra jen tak ledajaká. Již na začátku, v intru, vás zaujme jemnost obrázků. "Běhá" totiž ve vyšším rozlišení 320x400 bodů a to tu skutečně, co se dungeonů týče, ještě nebylo. Dodejme, že v krajině se pohybujete volně, podobně jako v Ultima Underworld 2 nebo Shadowcaster, a to hned třemi různými způsoby: klikáním na směrové šipky, pomocí kurzoru ve výhledovém okně a také je zde možnost po stisknutí klávesy "Space" ovládat pohyb přímo posunováním myši po podložce. Záleží jen na vás, který si vyberete. Pokud vlastníte pomalejší počítač (např. 386 33Mhz), nezbývá než se slzami v očích zapnout stále ještě klasický pohyb po dungeonovských čtverečcích. I tak se ovšem můžete dostatečně pobavit, Ravenloft má totiž v záloze další eso, a tím je hudba. Strhující, dynamická, nebo klidná, záleží na situaci. Jako obvykle podle změny melodie již předem poznáte nadcházející souboj či hrozící nebezpečí. Každý nepřítel vypouští svou černou duši se svým vlastním výdechem překvapení (jé, co se mi to stalo - pozn. autorů) což je ten nejlepší zvukový efekt, jaký si lze v dungeonu přát. Rozsáhlost krajiny umožňuje zpřehlednit automaping, obsahující možnost vkládání poznámek, mazání a výstup na tiskárnu. Automapingu se ale týká menší nedostatek, spočívající ve zpomalování posunu mapy nahoru, dolů, (a tak dále, zbývající dva směry jistě znáte - pozn. Peters) (a kdo by je neznal, tak je to napravo a nalevo - pozn. Dundy) při nižší rychlosti počítače. Na 386/40 Mhz byla prodleva mezi kliknutím a posunem dostatečně velká na to, aby vás stačila otrávit. Nic naplat, Ravenloft je prostě určen pro rychlejší stroje. Vraťme se ale ještě ke hře samotné. Na začátku si pomocí karet zvolíte rasu, povolání a přesvědčení prvních dvou postav, se kterými začnete. Výběr je shodný s pravidly AD&D, to znamená, že to může být člověk, půlelf, elf, skřítek, trpaslík a hobit. K dispozici jsou klasická povolání: Paladin, Mág, Klerik, Zloděj , Bojovník, Hraničář.

Pak již začíná hra samotná. Ovládáte svou skupinu o maximálním počtu čtyř členů. Vaším hlavním úkolem je nalézt kouzelný amulet, který vašemu vládci lordovi Dheltovi z Elturelu ukradl ošklivý a nehodný Count Stradh von Zarovich, pán Barovie. Vězte, že cesta k němu bude těžká, strastiplná a hlavně dlouhá. Budete muset projít mnoho lesů, hradů i sklepení, abyste dosáhli vytouženého cíle. K tomu vám budou sloužit vaše dovednosti v boji, kouzlech a hádankách na které při své pouti narazíte.

je rozdělen na část výhledovou a ovládací, s tvářemi hrdinů, jejich kouzelnými symboly, zbraněmi nebo věcmi v pravé a levé ruce. Dále s kompasem a směrovými šipkami. Kliknutím levým myšítkem (Peters má na mysli levé tlačítko na myši - Dundy) na portrét vybraného hrdiny otevřete podrobnosti o této osobě, pravým ho zase zavřete. Najetím do horní části výhledu získáte možnost ukládání a nahrávání pozice, odpočinku, přípravy kouzel atd.

Systém kouzel je jednoduchý. Kliknutím na kouzelný symbol se objeví tabulka rozdělená podle levelů zkušenosti, vyberete kouzlo a prásk. Navíc u některých máte možnost přesně zamířit na cíl. Zbraň se použije kliknutím na její obrázek levým myšítkem. Boj probíhá prostě tak, že mlátíte před sebe všemi možnými zbraněmi a kouzly, co jich jen máte, takže žádné vylepšení jako u Wizardry 7.

Pro ty z vás, kteří nejsou s jazykem anglickým příliš dobří kamarádi, přinášíme popis Kouzel:

KLERIK LEVEL 1

Bless: Neboli požehnání. Pod tímto kouzlem se zvyšuje morálka party a každý její člen získává bonus ke svým útokům. Není kumulativní, to znamená, že se jeho účinek nezvyšuje opakovaným použitím. Může ho ovládat i Paladin s vysokým levelem zkušenosti.

Cause Light Wounds: Útočné kouzlo. Zasahuje silou 1-8 bodů.

Cure Light Wounds: Opak Cause Light Wounds. Léčí členy party silou 8 obnovených bodů. Může ho používat i Paladin s vysokým levelem zkušenosti.

Detect Magic: Kouzlem se zjišťují magicky nabité věci v okolí, ale jen na krátkou dobu. Může ho používat i Paladin s vysokým levelem zkušenosti.

Invisibility to Undead: Postava, na kterou bylo kouzlo sesláno, se stává neviditelná pro "nemrtvé"- neboli gholy a další potvory. Nemrtvého poznáte prostě tak, že nevypadá jako živý a už vůbec ne jako mrtvý. Silní nemrtví však mohou sílu kouzla překonat. Očarovaný Klerik nemůže použít k. Turn Undead a účinek také mizí, když postava podnikne nějaký útok.

Light: Magické světlo. Není kumulativní. Hodí se vám, když nemáte pochodně.

Magical Stone: Najděte kameny. Vložte je do dlaně a zakouzlete "Magical Stone". Pak kameny hoďte po nepříteli. Uberou mu 1-4 body a 2-4 body pokud patří mezi nemrtvé. Očarované kameny vydrží půl hodiny.

KLERIK LEVEL 2

Aid: Vyléčí vaší postavě 1-8 bodů. Doba trvání se ale zvyšuje s levelem zkušenosti Klerika.

Draw Upon Holy Might - STR: Klerik může kouzlem obnovit postavě její Sílu o 1 bod za každé tři levely zkušenosti. Efekt zůstává po dobu trvání kouzla. Nemůže obnovit Sílu nad maximální hodnotu 18.

Draw Upon Holy Might - DEX: Klerik může kouzlem obnovit postavě její Odolnost o 1 bod za každé tři levely zkušenosti. Efekt zůstává po dobu trvání kouzla. Nemůže obnovit Odolnost nad maximální hodnotu 18.

Flame Blade: Ohnivé ostří. Klerikovi se v ruce objeví ohnivý meč se silou 7-10 bodů. Neublíží však potvorám odolným proti ohni. Doba trvání roste s levelem zkušenosti Klerika.

Hold Person: Účinkuje na humanoidy. Vyberte kouzlo, zamiřte a prásk! Nepřítel zůstane na nějakou dobu bez pohybu, tato doba se zvyšuje s levelem zkušenosti Klerika.: **Slow Poison**

Na určitou dobu zpomalí účinek jedu na vaší postavě, později je nutno použít protijed, nebo kouzlo Neutralize Poison. Doba účinku roste s levelem zkušenosti Klerika.

KLERIK LEVEL 3

Cure Disease: Léčení nemoci. Tohle kouzlo léčí nemoci. Když je někdo nemocný, Klerik ho může vyléčit. Prostě je to léčivé kouzlo.

Dispel Magic: Ruší efekt kouzel seslaných na skupinu. Nemá vliv na kouzlo Cure, ale ruší Hold Person, Bless a podobná.

Negative Plane Protection: Částečně chrání postavu před útoky nemrtvých. Po útoku nepřítel odčerpá 2-12 bodů z pozitivní energie kouzla.

Prayer: Je vyšší, silnější forma kouzla Bless. Zvyšuje schopnost party v soubojích a snižuje nepřítelovu. Nemá kumulativní efekt. Doba trvaní se zvyšuje s levelem zkušenosti Klerika.

Remove Paralysis: Bestie zvaná Inquisitor může svou oběť paralyzovat. Paralýza se projevuje naprostou neschopností učinit jakýkoli pohyb kromě chůze. Kouzlo Remove Paralysis její účinek ruší. Lze ho použít též proti Hold nebo Slow.

KLERIK LEVEL 4

Cause Serious Wounds: Je identické s kouzlem Cause Light Wounds, ale má vyšší účinnost: 3-7 bodů újmy nepříteli.

Cure Serious Wounds: Je identické s kouzlem Cure Light Wounds, ale vyléčí 3 - 17 bodů.

Fortify: Použijete-li kouzlo na některou postavu, následující Cure Wounds bude mít silnější účinek.

Neutralize Poison: Ruší účinek jedu nejen v těle vašeho hrdiny, ale také přímo v těle jedovaté potvory. Záleží jen na tom, koho kouzlem začarujete.

KLERIK LEVEL 5

Atonement: Máte strach z vlkodlaků ? Vaši lidé rozhodně ano. Pomozte jim kouzlem Atonement setřást psychické újmy.

Cause Critical Wounds: Je identické s kouzlem Cause Light Wounds, ale má vyšší účinnost: 6 - 27 bodů újmy nepříteli.

Cure Critical Wounds: Je identické s kouzlem Cure Light Wounds, ale vyléčí 6 - 27 bodů.

Flame Strike: Nádherné útočné kouzlo. Váš Klerik zavolá z nebes sloup ohně, který spolehlivě anihiluje nešťastnou potvůrku. Síla kouzla je 6 - 48 bodů.

Raise Dead: Jedno z nejvyšších kouzel umožňující probudit mrtvého člena party zpět k životu. Ovšem kromě čistokrevných elfů.

Harm: Velmi velmi sympatické kouzlo. Zasaženému nepříteli zbude je několik bodů bez ohledu na to, kolik jich měl před Klerikovým útokem.

Heal: Velice účinná forma kouzla Aid. Léčí vše včetně jedu, slepoty a paralýzy.

MÁG LEVEL 1

Armor: Když je použito toto kouzlo, mág kolem sebe nebo jiného člena skupiny vyčaruje pole, které chrání jako kroužkové brnění (AC 6). Nemá efekt na hrdinu, pokud už má AC 6 a vyšší. Nemá kumulativní efekt s kouzlem Shield. Trvá do té doby, dokud očarovaná postava neutrpí újmu 8 bodů plus 1 bod za každou level zkušenosti Mága.

Burning Hands: Útočné kouzlo. Účinnost se zvyšuje s levelem zkušenosti Mága o 2 body za každou level.

Chill Touch: Očaruje ruku Mága zápornou energií a při úspěšném úderu přitahuje životní sílu nepřítele (živého nepřítele). Navíc snižuje schopnost nepřítele útočit o jeden bod za každý další úspěšný úder.

Detect Undead: Tohle kouzlo zobrazí mapu a označí na ní polohu každé "nemrtvé" potvory.

Light: Je shodné s Klerikovým kouzlem.

Magic Misile: Neboli kouzelná střela. Účinnost zásahu činí 2 - 5 bodů a stoupá o 5 bodů za každé dva levely zkušenosti navíc.

Shield: Tvoří štít kolem Mága a naprosto blokuje útoky kouzlem Magic Misile. Navíc chrání AC 2 proti šipkám, kopím atd. a AC 3 proti šípům a kamenům z praku.

MÁG LEVEL 2

Agannazer°s Scorcher: Útočné kouzlo. Ohnivý paprsek zasáhne nepřítele silou 3 - 18 bodů v prvním a druhém kole. Čarující Mág nemůže během druhého kola provádět nic jiného nebo ho kouzlo přerušit.

Blur: Je ochrana určená pro samotného Mága. Ztěžuje nepříteli jeho útok a ruší se s kouzlem True Seeing.

Ice Knife: Vrhne dýku z ledu proti nepříteli. Za úspěšný zásah je 2 - 8 bodů na vrub potvory. Pokud dýka mine cíl, rozletí se ve studené vlně a každá bestie v dosahu utrpí studený šok. Bude se pohybovat pomalu, jako paralyzovaná. Dýka se nedá sebrat a znovu použít.

Improved Identify: Slouží ke zjišťování skutečného stavu věcí. Věc, která má být prozkoumána, se vloží do mágovy ruky a použije se kouzlo Improved Identify. Mág se naučí její jméno a bonus pro útok nebo újmu, pokud věc nějaký má.

Knock: Otevírací kouzlo. Může otevřít dveře stejně dobře jako zamčené truhly.

Wizard Lock: Je opakem kouzla Knock. Používá se na zajištění dveří, truhel atd. Dveře takto "zamknuté" musí nepřítel vyrazit, nebo použít otevírací kouzlo.

MÁG LEVEL 3

Dispel Magic: Neutralizuje kouzla seslaná na skupinu a snímá kouzla i z nepřátel, věcí a objektů. Neruší účinek Cure, ale Hold Person, Bless a podobná odstraní.
Jen dočasně působí na věci jako jsou kouzelné prsteny, zbraně nebo hůlky.

Fireball: Ohnivá koule je útočné kouzlo se zhoubným efektem. Zničí vše v prostoru, kam je zamířena. Síla kouzla roste s levelem zkušenosti Mága o 1 - 6 bodů za každý.

Flame Arrow: S tímto kouzlem je Mág schopen vystřelit několik ohnivých šípů za sebou. Každý způsobí újmu 1 - 6 bodů plus 4 - 6 bodů. Počet šípů, které je Mág schopen vystřelit za sebou, závisí na jeho levelu zkušenosti.

Haste: Velmi užitečné kouzlo zrychlující dvojnásobně pohyby členů skupiny. Doba trvání závisí na levelu zkušenosti Mága.

Hold Person: Je shodné s kouzlem Klerika.

Hold Undead: Jako Hold Person, ale s efektem na nemrtvé potvory -pozor- pouze stejně silné, jako je Mág sám. Doba trvání kouzla roste s levelem zkušenosti Mága.

Invisibility 10° Radius: Neviditelnost s rozsahem 10 stop od zdroje kouzla. Pole neviditelnosti se pohybuje spolu se skupinou. Příšery, které se dostanou do jeho působnosti ovšem nezmizí. Neviditelnost se přeruší, pokud hrdinové někoho napadnou, nebo jsou sami napadeni.

Lighting Bolt: Mág vytvoří silný výboj elektrické energie a vrhne jej proti potvoře. Ubere jí od 1 do 6 bodů za každou svoji level zkušenosti, maximálně však 60 bodů.

Slow: Zpomaluje veškeré pohyby nepřítele na polovinu. Navíc způsobuje újmu 4 bodů z jeho AC (Armor Class - to je stupeň odolnosti brnění) a ztěžuje mu útok. Veškeré jeho bonusy pro obratnost v boji jsou též kouzlem zrušeny.

Vampiric Touch: Po začarování je Mág schopen udeřit protivníka svou rukou jako kteroukoliv jinou sečnou zbraní. Při úspěšném zásahu udeří silou 1 - 6 bodů za každé své dva levely zkušenosti. Neublíží ale nemrtvým jako jsou kostlivci u řeky Ivlis.

MÁG LEVEL 4

Detect Scrying: Použitím kouzla Detect Scrying se Mág stává odolným proti pozorování. Ruší tedy efekt křišťálových koulí a dalších "čtecích" kouzelných pomůcek.

Ice Storm: Útočné kouzlo se silou 3 - 30 bodů újmy. Dosah roste spolu s levelem zkušenosti Mága.

Remove Curse: Snímá prokletí z osoby nebo z věci. Účinnost závisí na levelu zkušenosti Mága.

Stoneskin: Obranné kouzlo proti seknutí, úderu a střele. Magické útoky mají svou obvyklou účinnost. Blokuje čtyři útoky plus jeden za každé dva levely zkušenosti Mága.

Wizard Eye: Umožňuje vytvořit neviditelné magické oko, které pak může cestovat do určitého směru a pozorovat cestu do vzdálenosti deseti stop. V temných místech využívá infračervených (vážně!) paprsků. Nemůže ale projít skrz solidní bariéru.

MÁG LEVEL 5

Cone of Cold: Útočné kouzlo ukryté v kuželu o teplotě absolutní nuly. Udeří silou 2 - 5 bodů za každý level zkušenosti Mága.

Hold Monster: Jako Hold Person, ale působí na ostatní příšery kromě nemrtvých. Doba trvání roste s levelem zkušenosti Mága.

Claws of the Umber Hulk: Jó, mít místo rukou ocelově tvrdé paráty se může v boji docela hodit. Zaútočit se dá dvakrát během kola silou 2 - 12 bodů újmy plus nějaký ten bonus pro sílu.

Death Spell: Toto kouzlo zabije slabší potvory spolehlivě, se silnějšími je to už horší. Některé jsou proti němu odolné. Netopýři jsou tím správným cílem.

Dragon Scales: Opatří tělo očarovaného dračím brněním o obranné síle AC 2 ke stávajícímu brnění.

Lich Touch: Výsledkem čarování je imunita Mága proti paralýze a strachu a jeho úder působí protivníkovi újmu ve výši 1 - 10 bodů a navíc ho paralyzuje.
Nemrtví Lich Touch zcela odolávají, pokud ovšem nejsou sami paralyzovaní.

Otiluke°s Freezing Sphere: Mág očaruje obyčejný kámen, který pak může být hozen proti nepříteli rukou nebo z praku. Má sílu 6 bodů. Dá se připravit předem a uschovat, ale ne věčně, protože po čase zmizí.

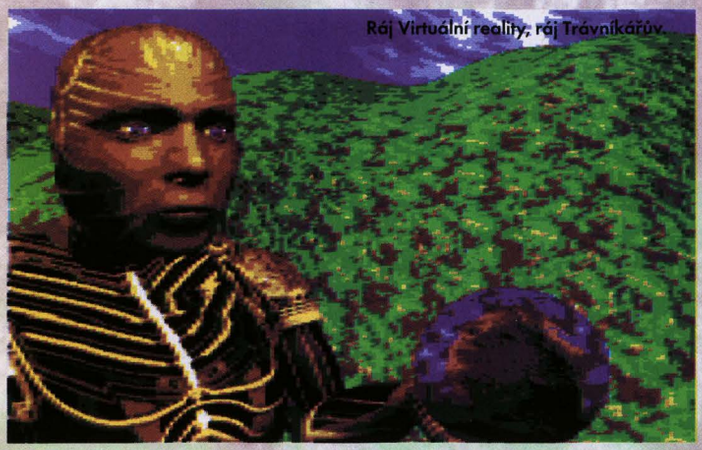
True Seeing: Poslední kouzlo je užitečné pro odhalování skutečného stavu věcí. Umožňuje odhalit iluze, vidět neviditelná monstra a věci, objevit kouzelné efekty.

Co zbývá dodat? Po lahůdkách jako Ultima Underworld 2, Shadowcaster, Aréna přichází na scénu třípatrový dort s třešničkou nahoře a visačkou Ravenloft. U map se těší.

DUNDY & PETERS

THE LAWNMOWER MAN (TRÁVNÍKÁŘ)

Celé dny sekal jen trávníky... byl hloupý... a neškodný...



Ráj Virtuální reality, ráj Trávníkářův.

Kdysi jsem se setkal s jednou hrou podobného jména. Tvrdili mi, že je to sci-fi, a že je to podle špičkového filmu. Bylo to už hodně dávno a tak si jen vzpomínám, že když jsem uviděl počáteční sekvenci této hry, raději jsem se někam honem schoval. Panáček, který v mizerné grafice osmibitového ATARI sekal trávníky, mne opravdu nijak nenadchl.

Až potud mé časem zamlžené vzpomínky. Pak se ale na stříbrném plátně objevil vskutku špičkový film "Trávníkář". Téměř nábožně jsem hltal každý metr, dokonce každé okénko tohoto snímku a tenkrát jsem si vzpomněl. Bylo to však spíše takové povzdechnutí. Kdybych si jen mohl zahrát alespoň jednu hru ve Virtuální realitě, nebo kdyby někdo vytvořil alespoň nějakou simulaci. Dlouho se nic nedělo. Až teď, kdy světový herní trh začínají ovládat lepší CDčkové hry, spatřil světlo světa nový CD titul s názvem: The Lawnmower Man.

Let nad Integrovanými obvody.

Tato hra má nejkrásnější a nejdelší intro v dějinách herního průmyslu. Nevěříte? Zajděte si do videopůjčovny a uvidíte. Celý film je totiž jednou velkou legendou, bez jejíhož shlédnutí nemá vůbec cenu Trávníkáře hrát. Chci tím říct, že hra The Lawnmower Man je pokračováním filmu a mohla by být nazývána Trávníkářem 2. Dobrá polovina filmu, zvláště pak jeho druhá část, se totiž odehrává téměř výhradně ve Virtuální realitě, kde se Jobe snaží proměnit v čirou energii, aby totálně splynul s "pravým" světem a stal se tak elektronickým Kristem. Nakonec se mu to podaří a The Lawnmower Man, jakého si dnes na svém PC můžete zahrát, se už odehrává právě v této skutečnosti, jíž vládne Jobe Smith alias Trávníkář.

Jak jsem říkal ...na střepy.

Je až s podivem, kolik lidí tento kouzelný film nevidělo, a tak by možná nebylo na škodu v krátkosti zopakovat jeho děj. Ti, kteří jste již měli tu čest, můžete klidně následující řádky přeskočit.

Jobe Smith se narodil hloupý. Žije si v jednoduchém světě, kde jeho pán je fanatický duchovní otec McKeen, jeho přítel je mladý chlapec Peter Parkette a jeho práce je sekání trávníků. Svého intelektuálního vrcholu dosáhne tehdy, když sestrojí sekačku vlastní konstrukce zvanou "Velký Rudoch". Je šťastný, zaostalý, ale neškodný. Nikomu neubližuje, ale lidé ubližují jemu. Jen povrchně si uvědomuje, jak ho někteří lidé zneužívají.

Dr. Lawrence Angelo se narodil chytrý. Je to geniální vědec, který pracuje ve výzkumném ústavu pro vývoj Skutečné reality. Stát a armáda mu dávají možnost uplatnit jeho talent a financují jeho projekty. Samozřejmě tím sledují svoje cíle. Jediným významným a historicky postřehnutelným cílem armády totiž dosud byla a je válka, což se Dr. Angelovi nelíbí.

Dr. Frederick Timms se narodil vypočítavý. Je to Angelův šéf a vedoucí celého již zmíněného výzkumného střediska. Jenže i on má své nadřízené. Celkem chápe, že bez Dr. Angela by to mohl zabalit, ale i ke svým chlebodárcům, kteří jednou rukou podávají peníze a druhou odjišťují granát, pociťuje sympatie a v jejich úsilí stočit Angelův výzkum pro vojenské potřeby, jim jde značně na ruku.

Tak střílej, opičáku.

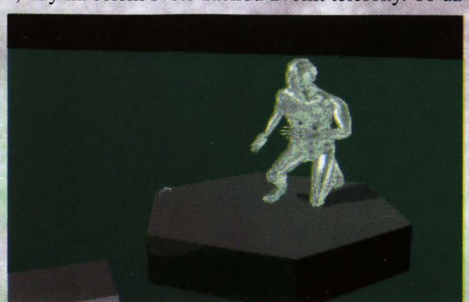
Rosco se narodil v pralese. Je to šimpanz, oběť celého projektu. Jak Dr. Angelo zvyšuje pomocí svých vynálezů jeho inteligenci, tak do něj armáda láduje vzorec projektu 5, který má zvýšit jeho agresivitu. Jeho pozdější využití je čistě vojenské.

Jednoho dne se Roscovi podaří utéct z klece. Veden svým programem počne likvidovat všechno živé, co na své cestě výzkumným střediskem potká. Nakonec je však eliminován a tím je v troskách i Angelův projekt. Ten si bere dovolenou aby si odpočal, místo toho si začne pohrávat s inteligencí Joba a pomocí Virtuální reality a nových programů postupně zvyšuje jeho inteligenci. Na lidský organismus mají jeho metody neočekávaný účinek, a tak se z úplného idiota stává génius. Proces však pokračuje a v Jobovi se probouzejí k vědomí stále nová mozková centra. Začne ovládat telepatii a telekinezi. Zprvu je zmaten svými novými schopnostmi, ale pak si zvykne.

O jeho schopnostech se dozví Dr. Timms a potají zamění lahvičky stimulující mozek k normálním pochodům za lahvičky s injekcemi vzorce projektu 5, který stimuluje agresivitu.

Jobe se stává agresivní a všechna bezpráví na něm spáchaná začne trestat smrtí. Náš svět mu začne připadat primitivní a tak pojme plán přeměnit se v čirou energii, usadit se ve světové počítačové a telekomunikační síti a odtamtud vládnout. V Jiné realitě je pánem a chce do ní přenést i všechny ostatní a dělat jim elektronického Krista. Dr. Angelo jeho plány prokoukne, ale přichází pozdě, v poslední nanosekundě existence centrálního počítače se podaří Jobovi uniknout. Film končí momentem, kdy na celém světě začnou zvonit telefony.

Hra začíná momentem, kdy na celém světě začnou zvonit telefony. To už se Jobe v datových sítích celého světa dostatečně zabydlel a vytvořil si vlastní svět: CYBERJOBE. Pomocí svých nepřirozených schopností přenáší do Jiného světa nejdříve svoje známé: Dr. Angela, bývalého



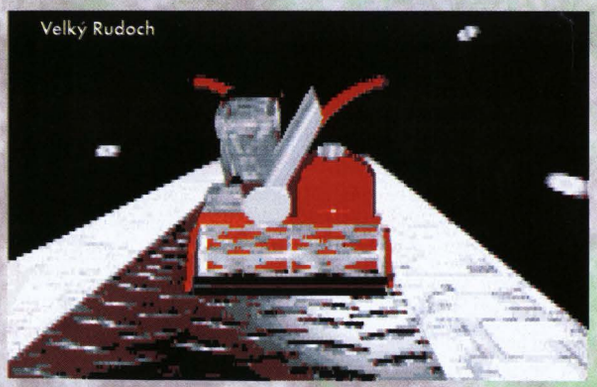
kamaráda Petera, jeho matku, šimpanze Rosca, Dr. Timmse, jeho nadřízeného, otce McKeena a Jake Simpsona. Vy ovládáte Dr. Angela, se kterým musíte proběhnout celým Jobovým světem a zachránit sebe, Petra i jeho matku.

Už jsem to možná někdy říkal, ale bez shlédnutí filmu nemá cenu Trávníkáře hrát. Hned vám to vysvětlím. Trávníkář totiž nemá tak propracovanou grafiku, jaká by se od CD-čkové hry dala čekat. Překvapivě běží v rozlišení 320 x 200 a to v pouhých 16-ti (slovy šestnácti) barvách, což je, jak sami musíte uznat, více než zarážející. I tak hra zaplní 570 MB místa na disku. Vše vyvažují vynikající animace, které nejsou jen pouhou digitalizací, ale přesvědčivou simulací Virtuální reality, skvěla hudba a zvukové efekty, ale také příběh. No vlastně jsou to hlavně ty animace a příběh, které dělají Trávníkáře zábavného. Vím, že se mnou nebude spousta hráčů souhlasit, ale já přesto trvám na tom, že Trávníkář JE zábavný.

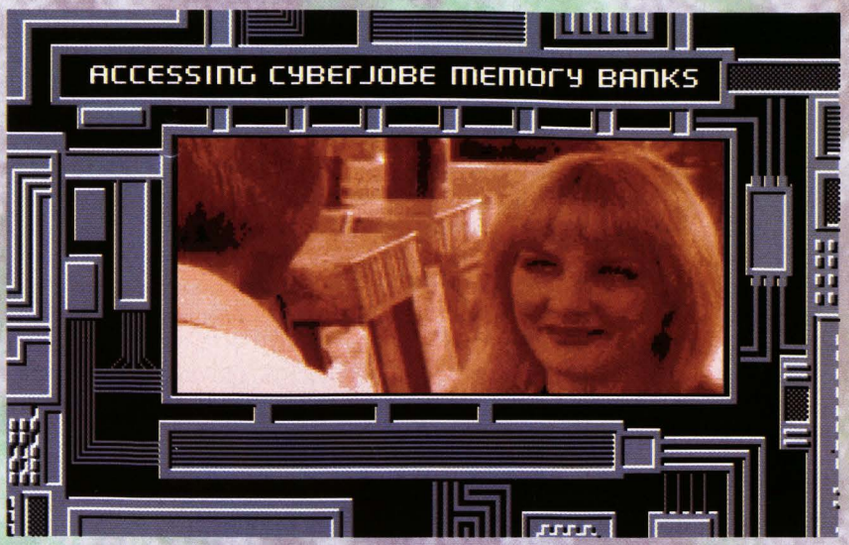
No a to je právě ten důvod, proč musíte nejdříve vidět film. Šestnáctibarevná grafika dokáže v dnešní době kdekoho odradit hned na počátku, ale pokud hře tento "nedostatek" odpustíte, bude se vám líbit.

Také pro pochopení jednotlivých momentů hry je třeba filmovou předlohu znát. Věřte mi, pokud znáte jednotlivé charaktery lidí, kteří se vám v průběhu hry staví do cesty, je všechno mnohem realističtější. Také některé trikové efekty je potřeba... (tak dost, to není recenze na hru, ale na film - pozn. red.).

No tak dobře, ale teď už alespoň víme s čím máme tu čest. The Lawnmower Man je svým zpracování 3D arkáda, v níž se střídají akční mezihry s logickými sekvencemi. Celou dobu vás honí Trávníkář v podobě Velkého Rudocha a při sebemenší chybě nebo časovém zaváhání vás rozseká na střepy. Ano, slyšeli jste dobře, "na střepy". Celé neblaze proslavené GAME OVER je totiž nesmírně efektní a pokud se mi sem podařilo protlačit tu spoustu obrázků, které jsem vám chtěl ukázat, můžete se sami přesvědčit.



Po cestě se vám staví do cesty virtuální podoby postav z filmu a snaží se vám dle svého charakteru cestu překazit. Tak tady běháte po pohybujícím se chodníku zavěšeném v prostoru, přičemž na vás nalétává agresivní Rosco, Simpson nebo McKeen. Řešíte logické hádanky typu IQ testů, kterými jsou uzavřené chodby. Plachtíte nad integrovanými obvody centrálního počítače. Létáte v tunelech, ve kterých se později setkáte se samotným Trávníkářem a hrajete s ním virtuální střílečku, takovou, jaká byla ve filmu nebo děláte spoustu jiných činností. Celkem je zde dvanáct typů úkolů, které se mohou i opakovat a měnit.



Vy že jste ten trávníkář? ...ne!

Že je to všechno příliš zmatené? No aby ne, když jste ve Virtuální realitě. Tady není nic nemožné. Celkově je prostě The Lawnmower Man vynikající hra, alespoň já to tak vidím. Bohužel si díky své grafice nadělal spoustu nepřátel. Vše je nakonec zhodnoceno v tabulce, kde jediným faktorem, který hru podráží, je opět GRAFIKA. A kdyby ještě hru hodnotil kdokoliv jiný, měla by i PŘITAŽLIVOST méně jak 90%.

Takže u dvěstěpadesátišestibarevné grafiky Trávníkáře 3 běžícího v SVGA módu někdy nashledanou.

Tuto hru zapujcila firma PRINGTON

NAPOLEON

Po uzávěrce:

V současné době se na náš trh dostává 256-ti barevná verze trávníkáře, která ovšem vyžaduje tripple speedovou mechaniku (opakuji VYŽADUJE), jinak se spustí pouze v oněch 16-ti barvách. Vlastně lze tuto recenzi považovat za recenzi betaverze. Kam jsme to dospěli, když betaverze vycházejí na CD-čku a hry vyžadují takřka nedostupný hardware?

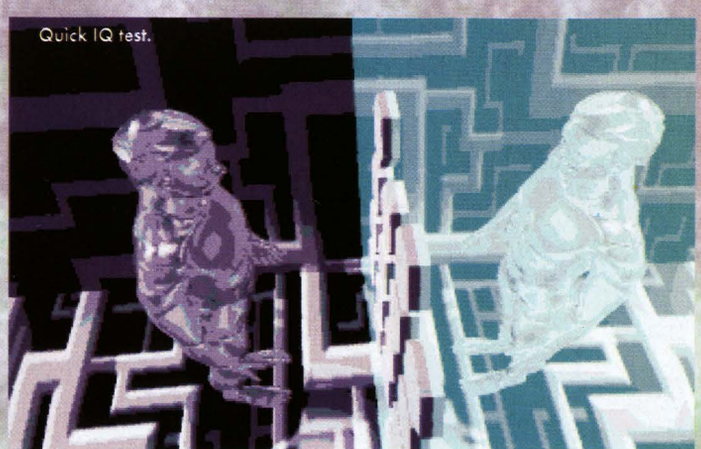
Porovnej:

MICROCOSM. Microcosm je proti Trávníkářovi ubohá střílečka, která se snaží zastřít svoji filmovou předlohu. Já neříkám, že Trávníkář není podle filmu, ale narozdíl od MICROCOSM, The Lawnmower Man film rozšiřuje a dává mu novou podobu a navazuje na něj. Až na grafiku je Trávníkář mnohem lepší. Kdyby si někdo čirou náhodou nemohl vzpomenout podle čeho je MICROCOSM, tak je to podle Spilbergova Inerspacu.

REBELL ASSAULT. Co bych zapíral, zase budu chválit Trávníkáře, ačkoliv si nejsem tak úplně jist co uvedu jako argument, protože Rebelové byli dobrá střílečka. Snad jen že The Lawnmower Man není tak otřepaný jako Hvězdné Války a je mnohem hratelnější. Obě jsou to hry podle filmu.

41%	Grafika
99%	Animace
91%	Hudba
89%	Zvukové efekty
90%	Přitažlivost

THE LAWNMOWER MAN	Konfigurace
The Sales Curve LTD	PC 386,VGA, 2MB
1993	RAM, CD - ROM, 10MB
3D, arkáda	HDD, SoundBlaster
Na počítače: PC, CD-32	Hodnocení: **82%**

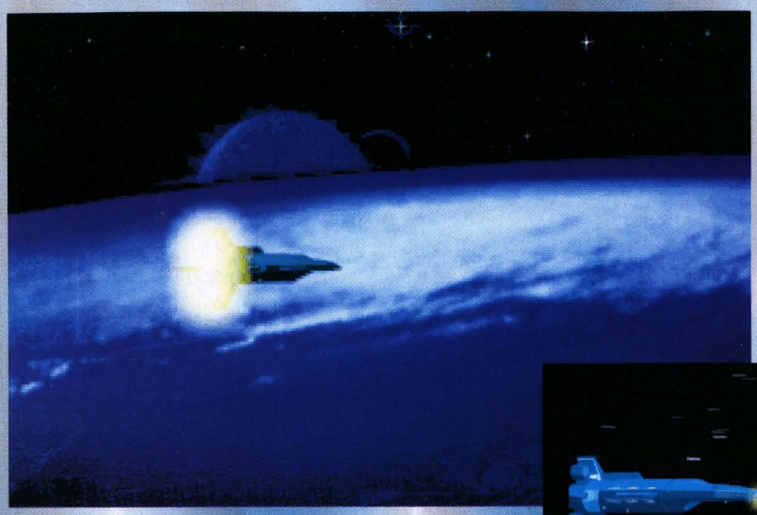


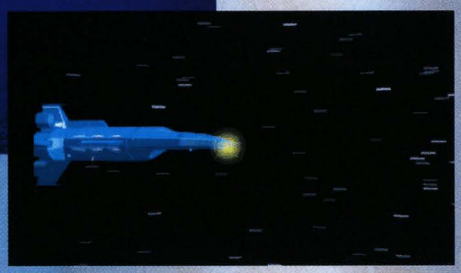
BATTLE ISLE 2

Zatím nejlepší bojová strategie na CD-ROM pod sluncem.

V jedné neznámé galaxii roku 250 letěl pilot jménem Shadow. Palubní počítač TITAN-NET mu nahlásil směr na planetu XENOX a sektor na přistání LF 052. Hned po přistání k němu dorazil kapitán MANDAR KUTORIST. Jeho slova zněla: Prosím, naše planeta potřebuje nutnou pomoc, rebelové osídlili naší planetu a hrozí zničením. Nevíme, co máme dělat, prosím, pomozte, jestli nám nepomůžete vy, tak už nikdo. Pilot jménem Shadow řekl:" Ano, pomůžu vám".

Všichni si určitě dobře pamatují na velmi úspěšnou hru HISTORILINE. Ani neutekl rok a už je tu stejně dobrá a v mnoha případech i lepší hra BATTLE ISLE 2 od firmy BLUE BYTE. Jedná se o strategii stejného typu





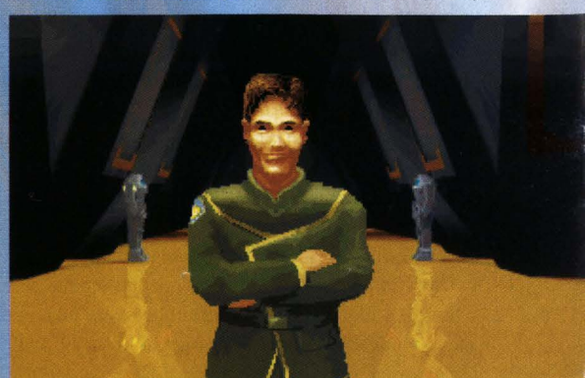
jako u předešlého dílu, ale rozdíl je v tom, že se odehrává v budoucnosti.

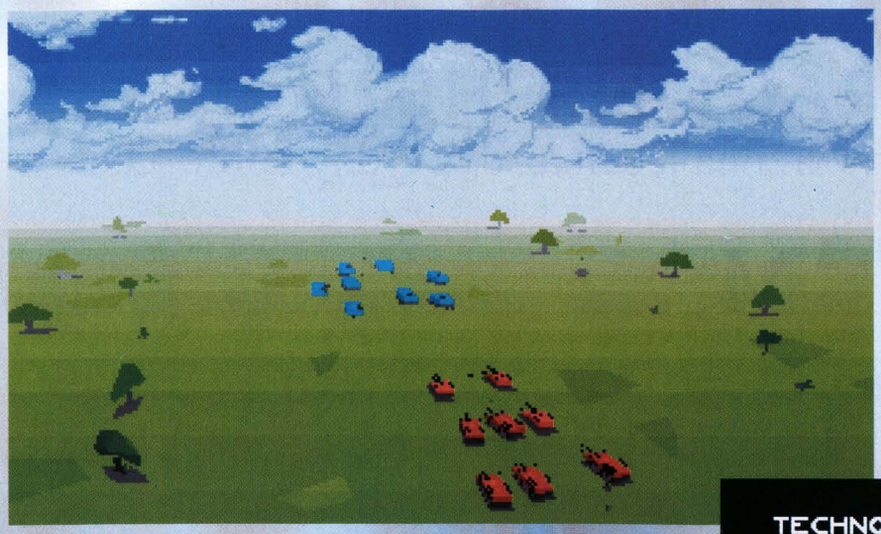
Na rozdíl od předchozího dílu nebudete znát zbraně, letadla, tanky, auta, ale k tomu až později. Na začátku hry máte možnost nastavit počet hráčů na 1-7. Pro dva hráče je možnost hraní na jednom počítači, ale pro 7 hráčů už jen po síti (ani si nedovedete představit tu atmosféru, když sedm zatuchlých pařanů zasedne za počítače a spustí tuhle báječnou strategii). Hned po prvních tazích zjistíte, že ovládání je naprosto stejné jako u hry HISTORI-LINE. Najedete na objekt, kterým chcete zaútočit, ten vám posléze sdělí, kam až můžete jet a pak to už záleží jen na vás, jestli zaútočíte nebo vyčkáte. Samozřejmě, že každé vozidlo, letadlo nebo loď urazí na jeden tah větší či menší vzdálenost (např. tank urazí na jeden tah deset políček, kdežto auto patnáct). Za jedno kolo můžete veškerou vojenskou technikou táhnout jen jednou a taky jednou zaútočit. Ve hře máte opravny na zotavení vlastních zbraní. Nechybí ani továrny na výrobu dalších nebo nových zbraní, ty také můžete zabavit nepřáteli a používat k vlastní potřebě. Grafika je velmi propracována do nejmenších detailů. Boje jsou sice dělány vektorově, ale zato velmi reálně. Při bojích si připadáte, jako byste tam opravdu stáli. Postupem času budete

narážet na nové zbraně. Ze začátku máte sice jen pár tanků, ale to se po pár vítězstvích změní. Budete mít letadla, ponorky, lodě, vznášedla, tanky, radary, děla, vojáky a přenosové vozy. Úkolem je zničit všechny soupeřovy zbraně, nebo mu zabavit základnu. Ze začátku se vám to bude zdát jednoduché, ale to jen opravdu ze začátku. Postupem času bude mít soupeř vždy lepší vybavení než vy. U lepších zbraní máte na výběr mezi několika zbraněmi (např. u tanků můžete střílet buď kanónem, raketami nebo dělem. To samé platí i u letadel, buď bomby nebo rakety). Protože se jedná o budoucnost jsou tu zbraně, o kterých se nám ani v tom nejhorším snu nesnilo. Jedna z nich je SUPER VIRUS. Proti tomu nemáte s obyčejnými tanky žádnou šanci. Ještě bych chtěl říci, že tato hra je pro ty, kteří opravdu nevědí, co se zdravým rozumem (po dlouhém hraní zešílíte).

KOMPLETNÍ POPIS VŠECH STROJŮ A ZBRANÍ:

DEMON I31: Výzbroj: 9mm kulomet. Použití: Tanky, vojáci. **TROLL I 42:** Výzbroj: Raketomet, 12mm kulomet. Použití: Tanky, vojáci, letadla a města. **RANGER:** Výzbroj: 9mm kulomet. Použití: tanky, vojáci. **BUGGY:** Výzbroj: SS missiles, 9mm kulomet. Použití: tanky, vojáci. **PLANUM 5:** Buldozer na odstranění překážek. **REGIO:** Buldozer a jeřáb v jednom. **SNAKE:** Výzbroj: 20mm kanón. Použití: letadla, tanky, vojáci. **TECHNOTRAX:** Výzbroj: 80mm kanón. Použití: tanky, vojáci. **STING:** Výzbroj: SS missiles. Použití: tanky, lodě, vojáci. **COMET FP-42:** Výzbroj: 35mm kanón. Použití: letadla, tanky, vojáci. **PULSAR A3:** Výzbroj: 80mm kanón. Použití: tanky, vojáci. **ARCHIMEDES:** Výzbroj: SS missiles. Použití: tanky, lodě, vojáci. **SAMURAI-2:** Výzbroj: 100mm kanón, 20 kulomet. Použití: letadla, tanky, vojáci. **NASHORN:** Výzbroj: 100mm kanón, 30mm kanón. Použití: letadla, lodě, tanky. **SPRING 1:** Výzbroj: 9mm kulomet. Použití: tanky. **SINUS:** Výzbroj: 9mm kulomet, tankuje palivo. Použití: tanky. **ORION OR-3:** Zjišťuje skryté nepřátele. **ATLAS:** Staví základny. **ALGOL:** Převáží benzín. **ALCOR:** Výzbroj: 9mm kulomet, dováží munici. Použití: Tanky. **RUNE:** Na velkou vzdálenost zjišťuje skryté nepřátele. **MEDUSA:** Výzbroj: SA missiles. Použití: letadla, vojáci. **SKULL:** Výzbroj: 90mm kanón, 20mm kulomet. Použití: letadla, lodě, tanky, vojáci. **IONSTAR:** 120mm kanón. Použití: lodě, tanky, města, vojáci. **SUPER VIRUS:** Beze slov. **DOLMEN Z1:** Transportní vůz. **ANACONDA Z2:** Výzbroj: 90mm kanón, 30mm kanón, 9mm kulomet. Použití: letadla, tanky, lodě, vojáci. **EXCALIBUR Z3:** Výzbroj: 200mm kanón, 9mm kulomet. Použití: města, lodě, tanky, vojáci. **MENHIR Z4:** Výzbroj: 80mm kanón, SA missiles, 20mm kulomet. Použití: tanky, lodě, letadla, vojáci. **MONOLITH Z6:** Výzbroj: 20mm kulomet, převáží benzín a munici. Použití: letadla, tanky, vojáci. **MOVE SX-1:** Výzbroj: 2X30mm kanón. Použití: lodě, tanky,





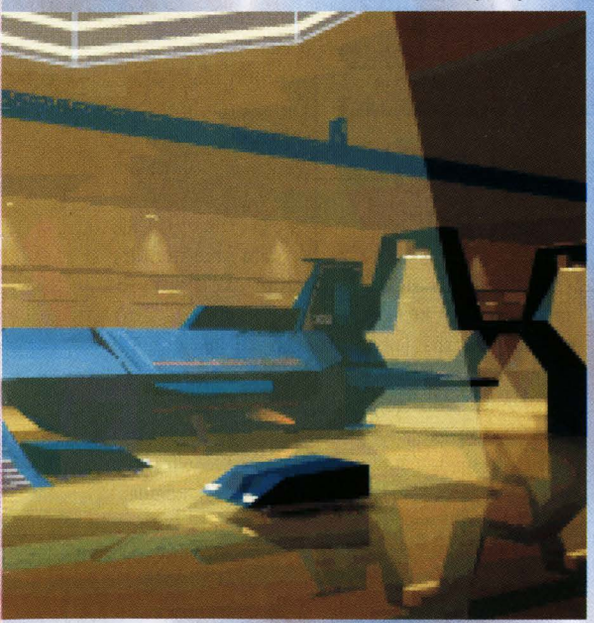
vojáci. **VADER D-1:** Výzbroj:20mm kulomet. Použití: tanky, vojáci. **PATRIX:** Výzbroj: 40mm kanón, 20mm kulomet. Použití: letadla, lodě, tanky, vojáci. **HYDRA:** Výzbroj: 90mm kanón, 30mm kanón, torpéda, miny. Použití: letadla, tanky, lodě, ponorky, vojáci. **POLAR C-6:** Výzbroj: 2 X 120mm kanón, 3 X 50mm kanón, miny, 2 X 20mm kulomet. Použití: letadla, tanky, lodě, ponorky, vojáci. **ZENIT MBS-19:** Výzbroj: 2 X 220mm kanón, 2 X 120mm kanón, 2 X 50mm kanón, 2 X 30mm kanón. Použití: letadla, tanky, lodě, města, vojáci. **REX:** Výzbroj: 2 X 30mm kanón. Použití: letadla, lodě, vojáci. **TITAN N2:** Výzbroj: SA missiles, 50mm kanón. Použití: letadla, lodě, tanky, vojáci. **ORCA U7:** Výzbroj: tor-

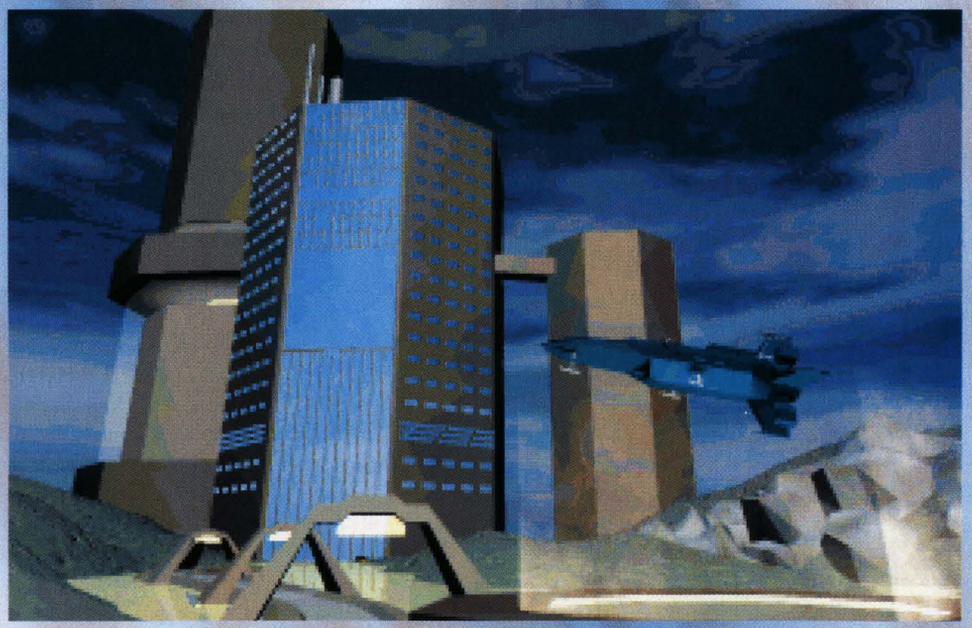
dlo. **DRAGON H1:** Výzbroj: AA missiles, AG missiles, 30mm kanón, 20mm kulomet. Použití: letadla, tanky, lodě. vojáci. **GUPPI H2:** Výzbroj: 30mm kanón. Použití: letadla, lodě, tanky, vojáci.

Hru poskytla firma JRC.

SHADOW

Porovnej:
HISTORI-LINE: Horší v grafice a hudbě. Je mnohem snazší. WAR IN RUSSIA: Má horší zpracování a slabší nápad.





péda. Použití: lodě, ponorky. **SHELL S3:** Výzbroj: torpéda. Použití: lodě. **U.H.U.R-51:** Zjišťuje skrytá letadla. **GHOST FB-3:** Výzbroj: AA missiles, AG missiles, 20mm kulomet, AA missiles. Použití: letadla, lodě, tanky, vojáci. **STORMBRINGER:** Výzbroj: 1.8t bomb, 20mm kulomet. Použití: letadla, města, vojáci. **GENOM J1:** Výzbroj: AA missiles, 20mm kulomet. Použití: letadla, vojáci. **EXTERMINATOR:** Výzbroj: AA missiles, AG missiles, 20mm kulomet, 250kg bomb. Použití: letadla, tanky, lodě, vojáci. **SPERBER TB-4:** Výzbroj: 22mm kulomet, torpéda, bomby, AG missiles. Použití: letadla, tanky, lodě, ponorky, vojáci. **SPECTRUM:** Výzbroj: 20mm kulomet. Použití: letadla. **CRUX:** Transportní leta-

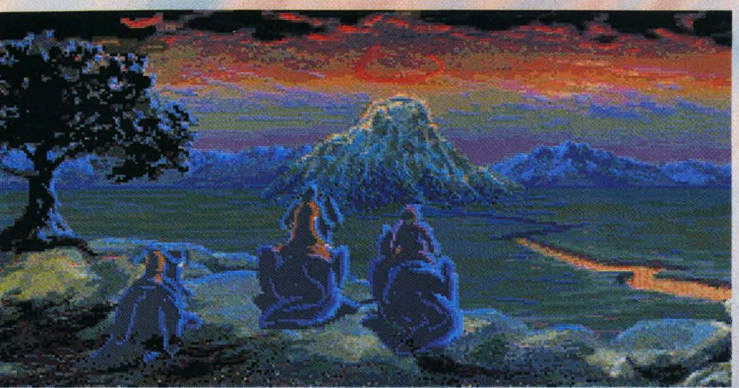
80% Grafika
70% Animace
80% Hudba
70% Zvukové efekty
75% Přitažlivost

BATTLE ISLE 2
Blue Byte
1994
strategie
Na počítače: PC

Konfigurace
386 SX, 4 MB RAM,
VGA, CD – ROM,
6MB HARD
Hodnocení: **75%**

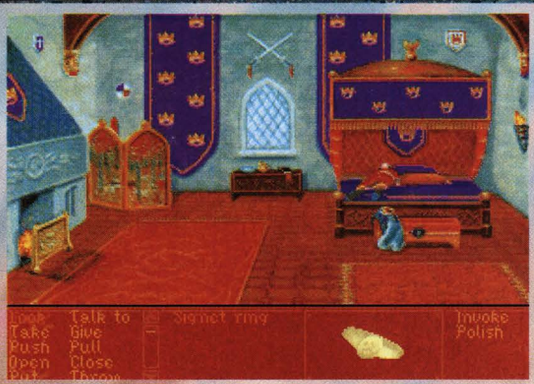
DRAGONSPHERE

Pohádkový zmetek vydrží na jeden až dva týdny dobré zábavy.



Mnozí z vás se jistě seznámili s velmi vydařenou hrou od firmy MICROPROSE, jménem Return of the Phantom. Tato firma, jejíž logo se zobrazuje při spuštění velkého množství simulátorů, přichází na trh s další dobrodružně laděnou hrou jménem Dragonsphere.

Co nás tedy u této hry čeká? (A nemine - pozn. Dundy). Ocitáte se v roli mladého panovníka (ale možné že taky ne - pozn. autorů), který má zachránit svou říši před expanzivním, zlým čarodějem, nastolit ve své zemi pořádek a přinést do domovů mír a klid. Cestou za splněním svého cíle musí, jak už tomu obvykle bývá, překonat spoustu překážek a nástrah. Navíc je časově limitován velkým nebezpečím v podobě oné Dračí koule a líhnoucím se drakem uvnitř. No a když si konečně myslíte, že jste na konci své dlouhé pouti, ukáže se, že je všechno jinak, tak nějak naruby, převráceně a příběh se rozvíjí dál a dál... Víc vám ovšem neprozradíme, aby hra neztratila svůj tajemný závoj a každý z vás si ji vychutnal až do konce.



Jak je již patrno, autoři si s originálností DRAGONSPHERE příliš hlavu nelámali. Nebýt oné zvláštní záměny, o které hlavní hrdina a tím pádem ani hráč zpočátku neví, byl by námět naprosto všední a obyčejný. Silnou stránkou hry je ovšem animace pohybu postav. Král se pohybuje ladně, podobně jako např. hrdina Gabriel Knight, a když skáče v sebevražedném úmyslu do studny, plášť za ním vlaje takovým způsobem, až máte pocit reálné skutečnosti. Dopad taká odpovídá pravdivému a tvrdému reálu, na konci totiž najdete smrt. Grafika vypadá také slušně, vše je celkem pečlivě vykresleno, barvičky jedna radost.

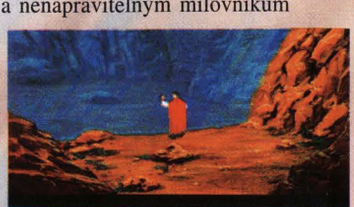
Celá hra zabírá snesitelné množství megabytů na harddisku. Jako další klad DRAGONSPHERE, který může ovšem způsobit leckterému "mazákovi" problémy, je náročnost na paměť (ne na tu v počítači, ale na svou osobní, v hlavě - pozn. autora) a schopnost přizpůsobit myšlení jednotlivým "národním zvyklostem" rozličných postav. Vaše znalosti jsou často zkoušeny ve složitých a dlouhých rozhovorech a z vašich odpovědí vyplyne buď úspěch, nebo procedura zvaná "restore game". Proto doporučujeme pozici před každým důležitým rozhovorem uložit.

Ale efekty. Ty zatracené zvukové efekty. Popravdě řečeno nejsou zas tak špatné, oni totiž nejsou téměř žádné. Představte si, že se chcete protáhnout kouzelnou bariérou. Animace vypadá asi takhle: hrdina pole prozkoumá, opatrně protáhne jednu ruku, pak druhou, vleze tam celej, otočí se a protáhne zbytek pláště. Ale reproduktory (nebo sluchátka, pokud na vás také v jednom kuse někdo tlačí, že ho rušíte) mlčí tichem hrobovým. Přitom by se z nich dal při této příležitosti vyloudit tak výstižný zvuk - něco jako "vzzzzzzzhúúúúúúúšš-šplouch"... (Přátelé, povšimněte si tohoto opravdu zajímavé citoslovce, co se tam v té Petersově hlavě všechno neurodí, je mi opravdu líto, že si správnou výslovnost nemůžete poslechnout tak říkajíc z úst autora - pozn. Dundy). Dále se nám také nelíbily nelogické puzzle, neboli hádanky, které byly pravděpodobně zplozeny na základě poznámek nějakého Ufona, který se řídil jinými zákony. Bohužel jsem neměl tu čest zahlédnout kámen s nosem, strom s jedním okem, protivnou malou vílu, na kterou ovšem musíte být hodní, vlastně všechny víly co jich ve hře je a jejich král s motýlími křidélky a chroustíma tykadlama... Ale už DOST! Nechceme vás přece pouze odrazovat svým osobním zaujetím proti pohádkovým zmetkům. Faktem zůstává, že je DRAGONSPHERE vcelku slušná hra, která si přes všechny nedostatky udržuje dobrou hratelnost a vydrží na jeden až dva týdny dobré zábavy.

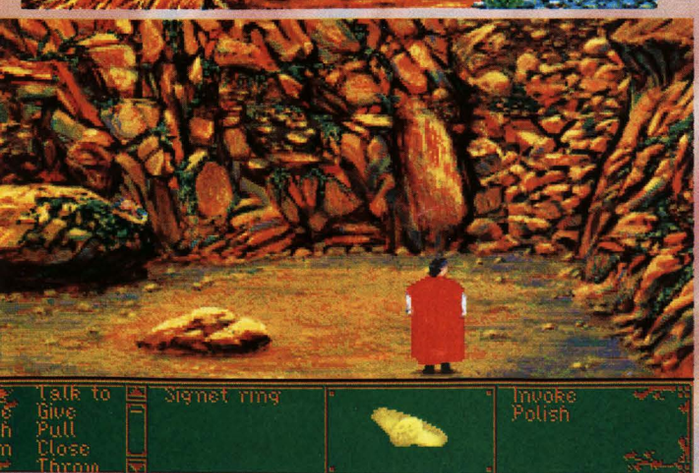
DRAGONSPHERE
Microprose
1993-94
adventure
Na počítače: PC

Hodnocení:
70%

Závěr: zavílím a nenapravitelným milovníkům adventur DRAGONSPHERE doporučujeme.



DUNDY AND PETERS



STAR WARS CHESS

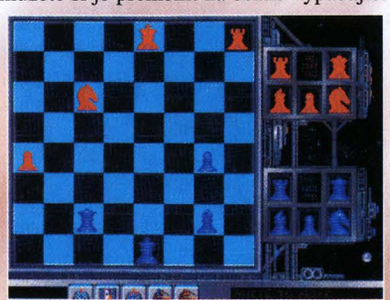
Hvězdné války trochu jinak.

Vroce 1993 udělala firma THE SOFTWARE TOOLWORKS šachy na motiv hvězdných válek. První verze byla udělána na disketách a dostalo se jí velkého ohlasu. Druhá verze je vylepšená, již na CD-ROM (kdo by také chtěl mít 60 MB na disketách). Liší se v hudbě a v animovaných sekvencích. Animace jsou daleko více propracovány, o digitalizovaných sekvencích ani nemluvě. Na to, abyste hru spustili, musíte mít

386 4MB RAM a 10 MB místa na harddisku. Pak musíte mít ještě WINDOWS a SVGA kartu. Právě proto, že hra je dělána pod WINDOWS, nelze ji skoro hrát na 386. Hra je pomalá a grafika velmi trhá.

Teď již k samotné hře. Předem bych rád upozornil, že hra není určena jen pro profesionály, ale taky pro úplné začátečníky. Originální manuál totiž obsahuje pravidla k této bezvadné královské hře. Jedná se o bojové šachy ve stylu hvězdných válek, kde není nouze jak o strhující bitvy, tak o strategii. Na začátku si můžete nastavit obtížnost hry (já si nastavil úplného nováčka).

Jsou tu možnosti Newcomer, Easy, Moderate, Hard, Expert - to již záleží na vaší dovednosti. Je tu i možnost nastavení pro dva hráče. Když už budete úplně na dně, je zde možnost nechat si poradit od počítače. Boje, které se vám budou líbit, si můžete zopakovat jako na videu, ale i uložit a po čase přehrát. Šachovnici si můžete naklánět a otáčet do různých úhlů. Máte zde na výběr mezi dvěmi pozadími. Jestliže omylem uděláte špatný tah, je zde možnost vrácení. Když už se vám nebudou líbit figurky ze STAR WARS, můžete si je přeměnit na běžně vypadající figurky (hra se velmi zrychlí a je



dokonce hratelná i na 386). Posunování figurek je provedeno velmi detailně, jsou vidět stíny, kulhání a rychlost chůze (např: Luke chodí rychleji než Jedi atd).

Toto byla lepší stránka hry a teď ta horší. Jak jsem se již zmínil, hra je velmi pomalá na 386 a když říkám velmi, tím myslím velmi. Zvuky jsou vždy rychlejší než animace (např: když vypálíte výstřel z laserové pistole, nejdříve se objeví paprsek a až po dlouhé chvíli zvuk). Toto se opakuje i v jiných případech. Hra má velké nároky na paměť, takže kdo má 4 MB RAM, bude mít s hrou potíže, protože WINDOWS z 256 barvami na 386 bez SMARTDRVu nelze snad brát ani vážně. Všechno toto neplatí samozřejmě pro ty, kteří mají 486, 8MB RAM nebo 386, 8MB RAM.

Hru zapůjčil PC - Klub DUNDY.

SHADOW

80% Grafika
75% Animace
60% Hudba
71% Zvukové efekty
42% Přitažlivost

STAR WARS CHESS	Konfigurace
SOFTWARE TOOLWORKS	PC 386, 4 MB RAM
1993	SVGA, CD – ROM
sport	MYŠ, Windows
Na počítače: PC	Hodnocení: 66%

Porovnej:
BATTLE CHESS 4000: STAR WARS CHESS má lepší nápad i grafiku je originálnější.
CHESS MANIAC: Podobné zpracování, ale horší nápad.

AMIGA

Koupím hry na AMIGU 1200. Zašlete mi váš seznam. Platí stále. Karel Šmída, Svitávka č.14 679 32.

PC

Nové i repas. počítače za nízké ceny (např. 386DX\40, 2MB RAM, 80 MB HD, FD 3.5", SVGA Colormonitor za Kč 24.900,- vč. DPH), renovace PC a výkup starších dílů. Kompletní ceník počítačů a komponentů na adrese: TMT, P.O.BOX 6 616 00 Brno, tel" 05\41223682.

Prodám joystick QS 151 za Kč 400,-. Jan Koláček, Dětmarovice č. 1079 735 71.

PC ENGINE - první elektronický časopis počítačových her v ČR hledá nové čtenáře. Ukázkové číslo 4\94 zašleme na dobírku pouze za cenu diskety a poštovného! PC ENGINE, Česká 4765 760 05 Zlín.

Máte doma LANDS OF LORE a prekáža vám, že je po anglicky? Nevadí! Ak máte záujem o slovenskú verziu tejto špičkovej hry, píšte na andresu: Ľuboš Krutek, Šafárikova 1 917 00 Trnava SR.

SINCLAIR

Pro ZX Spectrum, DIDAKTIK, prodám vlastní program Česko-německý slovník, 10.600 slov, doba vyhledání 2 sek., možno přidávat další slova. Disketa MDos manuál za Kč 100,-. Fr. Vašíček, J. Palacha 1023 293 01 Mladá Boleslav.

C-64

Prodám hry na C-64, seznam za Kč 3,- známku. Michal Pavlík, Dlouhá 619 687 09 Boršice u Buchlova. Platí stále.

Predám najnovšie hry zo zahraničia. Kúpim alebo vymením zaujímavé dema utility programy a hry. Pošlite váš zoznam alebo 1 disk. I. Fedurco, Michajlov 51 067 73 SR.

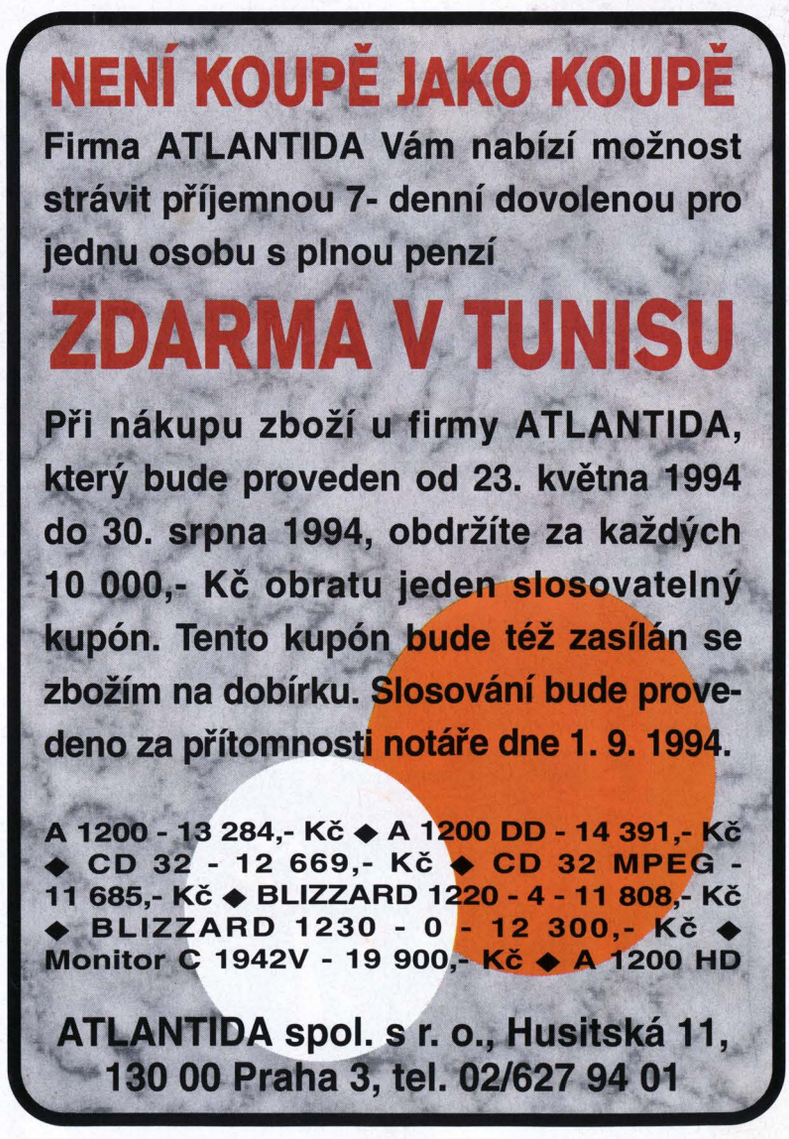
Na C-64 koupím ELVIRA, DARK SEED a TD, i vyměním. Robert Olšák, Milíčova 704 763 02 Zlín.

RŮZNÉ

SERVIS POČÍTAČŮ
PC, Sinclair, Didaktik, Commodore, Commodore AMIGA
tel. 0628\514 kl. 238 13-14 hod.
Milan Kleibl, Cihlářská 18
695 03 Hodonín

JAK SI DÁT INZERÁT?

Inzerát napiš na čtverec papíru.	20 Kč
1 řádek = max. 32 znaků. Počet řádek je	40 Kč
max. 8. Pak sečti počet řádek,	60 Kč
vynásob částkou 20Kč. Výsledek je	80 Kč
cena inzerátu, tu napiš na lístek -	100 Kč
ženku typu C, zaplať na adresu	120 Kč
PCP, box 414, 111 21, Praha 1.	140 Kč
Ústřižek a inzerát pošli tamtéž.	160 Kč



BEAUTY AND THE BEAST

Pojďte s námi do pohádky, nebojte se obludy.

85%	Grafika
75%	Animace
82%	Hudba
76%	Zvukové efekty
60%	Přitažlivost

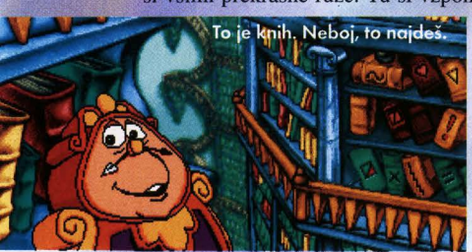
BEAUTY AND THE BEAST
Infogrames
1993
logická
Na počítače: PC

Konfigurace
PC 386SX, 2 MB RAM, VGA (512KB), myš
Hodnocení: **75%**

Daleko, předaleko v jedné pohádkové zemi žil starý kupec se třemi dcerami. Jako každoročně i letos musel odjet do dalekého města na trh a nechat své dcerušky samotné ve staré chaloupce. Když odjížděl tajně doufal, že se jim nic nestane. Všechny tři měl rád, ale tu nejmladší měl nejraději. Byla nejvíce skromná a přesto nejvíce pracovitá. Její sestřičky byly nefoukané a neskutečně líné. Přesto je opouštěl velmi nerad.

Ve městě pochodil docela dobře. Na trzích prodal své zboží a za utržené peníze nakoupil co mohl. Nezapomněl ani na dárky pro své dcerky, jen nemohl nic vybrat pro tu nejmladší. Nevěděl, čím by jí udělal radost a tak si řekl, že něco vymyslí cestou domů.

Jednoho dne při setmění projížděl lesem, když uviděl nádherný zámek s překrásnou zahradou. Byl po celodenním putování velmi unavený a proto bez rozmyšlení vstoupil branou do zámku. K jeho údivu bylo ve velkém sále prostřeno na pohostinnou večeři a nikde žádná živá bytost. Po chvíli se osmělil a ochutnal pokrm z velké mísy na kraji stolu. Nikdo stále nešel a tak se dosyta najedl a ulehl ke spánku. Ráno se probudil a znova bylo prostřeno, tentokrát na snídani. Nevěděl, kdo je jeho hostitelem, ale chtěl se mu nějak odvděčit. Prošel celý zámek, ale nikoho nepotkal. Šel právě zahradou, když si všiml překrásné růže. Tu si vzpomněl na svou nejmladší dceru a růži pro ni utrhl. Pak se stalo něco, na co do smrti nezapomene. Zčistajasna se před ním objevila rozzlobená obluda s chlupatým tělem a medvědí hlavou. "Co jsi to provedl? Ty jsi utrhl růži z mé zahrady." "To je růže pro mou dceru", bránil se otec. Na to zazněla hrůzným hlasem osudová slova "Přiveď ji do zámku a zůstane tady se mnou. Běda ti, jestli jí nepřivedeš do tří dnů." Poté netvor zmizel.



Cesta domů byla tou nejsmutnější cestou, kterou kdy šel. Nemohl se smířit s tím, že musí svou milovanou dceru odvést tak strašlivému netvorovi. Když jí to oznámil, chvíli zůstala nevěřícně stát, ale pak se smířila se svým osudem. Zarmoucena, ale poslušně následovala svého otce do netvorova zámku. Před branou se sní otec rozloučil a dal jí onu osudnou růži ze zahrady. V zámku již čekaly připravené komnaty s veškerým přepychem, o kterém se dívence ani nezdálo.

Po několika dnech se objevil netvor. Nejdříve se ho lekla, ale pak strach překonala a začala si s ním povídat. Obluda byla překvapena chováním tohoto děvčete a vzpomněla si na kletbu, která na ní byla svalena, když byla ještě mladý princ a která ho proměnila v tohoto strašného netvora. Ta mohla být zrušena tehdy, jestliže se do něj v této podobě zamiluje nějaké děvče. Po chvíli se tedy odhodlal a zeptal se dívky, jestli by přijala pozvání na večerní ples. Ona po chvíli přemýšlení souhlasila.

Víte, co dá práci připravit takový ples? Asi jste to nikdy nedělali. A abych se přiznal, já taky ne. Teda až do té doby, než jsem poprvé hrál Beauty and The Beast od známé firmy Infogrames. Můžu vám říct, že při tom množství práce jsem si taky užil spoustu srandy. Celá hra se odehrává na zámku, kde probíhají přípravy na večerní ples. Všichni něco dělají a aby si hráč nepřipadal trapně, sem tam také přiloží ruku k dílu. Jednou vybírá v knihovně tu správnou melodii pro večerní ples, jindy zase vypomáhá v kuchyni s přípravou dobrot, nebo v prádelně řadí látky podle barev. Prostě se snaží, aby přípravy proběhly včas a nic nepokazilo atmosféru slavnostního večera. Sám by tolik práce nezvládl a tak ho celou dobu doprovázejí oživlé hradní rekvizity. Někde svícen, jinde hodiny, nebo třeba konvice na čaj. Hned od začátku je jasné, že si na své přijdou hlavně ti mladší. Celá hra je dokonale animovaná a je zpracovaná jako disneyovka. Taky jak by ne, vždyť předlohou pro animátory byl jistě stejnojmenný kreslený film, který byl dokonce nominován na Oscara jako nejlepší film roku. Hra se bohužel odehrává jen v několika obrazech a to ještě silně připomínajících digitální hry. Po skončení obrazu se můžete přemístit kamkoli jinam na místo, kde je potřeba vaší pomoci. Asi bych se taky měl zmínit o hudbě, která vlastně zapříčinila, že jsem od hry neodešel po pěti minutách. Bohužel jsem film neviděl a tak nemůžu říct, jestli po celou dobu zaznívá filmový šlágr, ale hudba je nádherná a skoro mi bylo líto, že se večerního plesu nemůžu zúčastnit doopravdy. Sice je použito jen pár hudebních doprovodů, ale na správnou pohádkovou atmosféru to stačí. Moc nápadů ve hře není, ale jestli si chcete vychutnat závěrečnou animaci (ta je asi z celé hry to nejlepší), tak obětujte půl hodinky svého času a přiložte ruku k dílu. Jen vy můžete rozhodnout jak tato pohádka dopadne.

P.S.: Rozhodně bych tuto hru doporučil předškolním páráknům.

Hru zapůjčil PC - Klub DUNDY.

SILVER

POROVNEJ:
GOBLIIINS 3. Stejně jako v Goblins se musejí plnit úkoly v jednotlivých obrazech a pak se postoupí dál. Jenže v Gobliiinech to bylo mnohem, mnohem těžší a komnaty byly nesrovnatelně delší. Zase však neměli tak krásný zvukový doprovod. Já osobně musím říct, že Gobliiini byli lepší.

SEVEN CITIES OF GOLD

..aneb obracel by se Kolumbus v hrobě?

"Země, země na obzoru!"

45%	Grafika
36%	Animace
75%	Hudba
10%	Zvukové efekty
50%	Přitažlivost

SEVEN CITIES OF GOLD
Electronic Arts
1993
Na počítače: PC

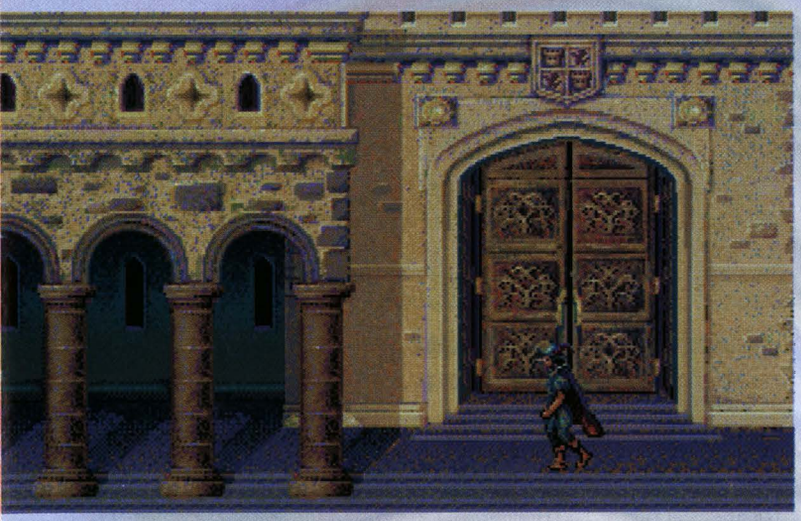
Konfigurace
PC 386 SX, 3 MB HD
Hodnocení:
43%

Před nedávnem (no vlastně před dvěma roky - ten čas ale hrozně letí) jsme si připomněli pětisté výročí od doby, kdy podobná slova vynesl španělský mořeplavec Kryštof Kolumbus, který omylem připlul k břehům nynější Ameriky místo do plánované Indie a tímto "náhodným" gestem ji objevil. Nic ve zlém, o mrtvých jen dobře, ale nutno přiznat, že v dějinách lidstva pomohla náhoda člověku již mnohokrát, a proto se nebudeme zlobit na Kolumba, že i jej posvětila sama Štěstěna.

Tak Amerika je objevena, a z ní také "připlula" do Evropy (sice o nějakých pětset let později než Kolumbus) i nová hra od ELECTRONIC ARTS s názvem SEVEN CITIES of GOLD, kterou bych se z Vaším a Kolumbovým dovolením rád zabýval.

Jak již mohlo z úvodu vyplynout, hra SEVEN C. of GOLD se vrací k objevování Nových Světů Španěly v patnáctém století. Tak hurá na to!

Po zvolení obtížnosti a realističnosti hry se "zjevíte" před městským domem, do kterého když vstoupíte, tak Vás čeká král z královnou Španělska. (To jsem nevěděl, že se stavěly královské paláce uprostřed měst v blízkosti rybárny a mola s loděmi.) No co se dá dělat. Ono i jednání, z kterým budete přijat, není zrovna královské, a tak si zvolíte jméno a vyhodí Vás na dlažbu, aby jste dobývali Nové Světy. Hledání nových kolonií bylo v té době velmi populární a tak nezbývá než jít a dobývat. Ještě koupit loď, výbavu a najmout nějaké ty námořníky a hurá na moře.



Pohyb po moři je až příliš podobný tomu, který jsem kdysi viděl u PIRATES GOLD, když říkám, kdysi nemyslím novou verzi na SVGA, ale tu starou agovou. Pro ty, kteří tuto počítačovou legendu nikdy neviděli, tak těm povím, že po moři plujete s malou lodičkou, kterou vidíte ze shora. Nevidíte dopředu, ani dozadu, jen slepě bloudíte oceánem a hledáte nějakou novou pevninu (ono je těžké v tomto případě najít i pevniny známé). Velmi zajímavá je i námořní mapa, která je zase podobná mapování ULTIMY UNDERWORLD. Na mapu se Vám totiž zakresluje (jako v dungeonech) cesta, kterou jste prošli (vlastně propluli), takže na mapě za Vámi zůstává modrá linka z obrovského oceánu. Trochu podivné mapování, ne?

Konečně země. Rychle přistát, rozdělit mezi lidi potravu a hurá za dobrodružstvím.

Na ostrově se pohybujete z malým, opravdu malým panáčkem, který je složený zhruba ze tří bodů a hledáte různé věci, jako zlato, neznámé plodiny a jiné cetky, které vlastní domorodci, kteří Vám je zrovna rádi nevydají. A tak začne boj. Obraz se zvětší a Vy tasíte meč a ..... nesekáte, jen s vytaseným mečem chodíte a domorodí indiáni padají a padají, až jsou všichni mrtví a vy se můžete vrátit na loď, pakliže máte dost jídla na zpáteční cestu. V opačném případě padnete a potupně umíráte a počítač se ani nenamáhá Vám něco říci a ocitáte se opět v úvodním menu a boj začíná na novo.

U ADVENTUR a STRATEGIÍ jsme si již zvykli, že hru ovládáme myší, nebo jiným ukazovacím zařízením, kdežto hra SEVEN CITIES of GOLD vůbec nic takového nepodporuje. Dalším záporem hry je její zpracování a grafika vůbec. Grafika sice vegová, ale barev příliš mnoho není, ba dokonce je jich málo. Zvukové efekty téměř nejsou, jen snad když vplujete do bouře je z Vašich beden a bedniček slyšet cosi jako simulace hřmění pc-speakerové kvality.

Jediným, co na hře stojí za povšimnutí, je hudba, která je vcelku kvalitní a vtáhne Vás do hloubi patnáctého století.

Kolumbus by se jistě v hrobě obracel, ale kdo má dobyvatelské srdce a špatné oči, aby neviděl těch několik barev, tak ten může směle vyplout za Novými Světy.

Hru zapůjčil PC - Klub DUNDY.

BEAST

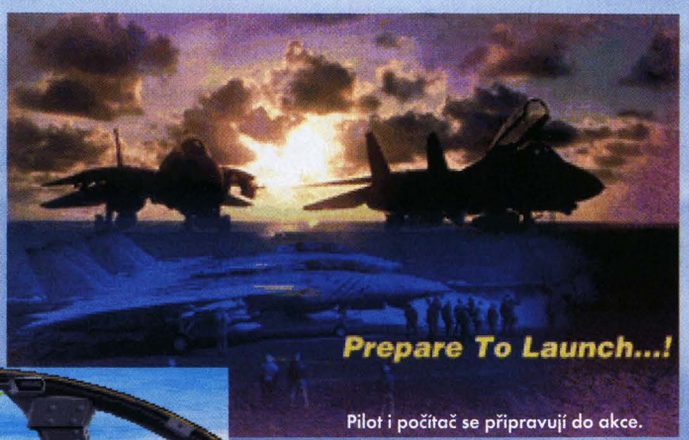
POROVNEJ: PIRATES GOLD. I staří dobří egoví piráti by potopili tu španělskou loď s americkou hrou SEVEN CITIES OF GOLD, která haní dobré jméno všech oceánů světa.

F14-FLEET DEFENDER

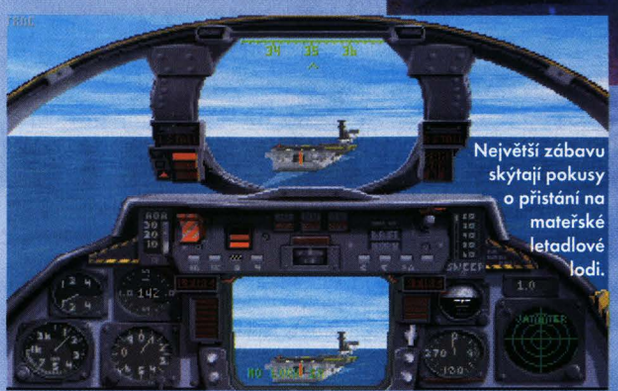
aneb Microprose v komatu

Průměrné zpracování 3D objektů se nevyhnulo ani vašemu letounu.

Po seznámení s tímto simulátorem jsem Napoleonovi navrhl, aby se v Excaliburu pravidelně udělovala cena, kterou jsem pracovně pojmenoval S.H.I.T. měsíce. Okamžitě jsem jako horkého kandidáta pro tento měsíc navrhl simulátor F14-Fleet Defender. Jak se později ukázalo, Napoleon můj návrh kupodivu neakceptoval (To se samozřejmě netýkalo F14-ky, ale názvu ceny. No uznejte, to se přeci do slušného časopisu nehodí. - pozn. NAPOLEON).



Pilot i počítač se připravují do akce.


Největší zábavu skýtají pokusy o přistání na mateřské letadlové lodi.

Nyní se pokusím poněkud osvětlit své nesmiřitelné stanovisko, které jsem tak razantně zaujal v hned v prvním odstavci.

Nejvíce zaujme perfektní demo.

Každá hra by měla zaujmout především svou myšlenkou či novým nápadem. Hledáme-li však jedno nebo druhé v této hře, nepomůže nám ani Děd Vševěd či křišťálová koule. Celý děj hry se odehrává v následujícím duchu. Bůh ví proč startujete z letadlové lodi, abyste něco sestřelili, potopili nebo rozbombardovali (No odněkud se snad startovat musí.... a nebo ne? - pozn. NAPOLEON). Celé hra je navíc zpestřena faktem, že se 95% misí odehrává nad mořskou hladinou. Tolik k jednotlivým misím.

O grafice by se dalo říci, že je průměrná. Z průměru vybočuje zpracování mořské hladiny a mraků (poprvé jsem v simulátoru uviděl červánky). O 3D objektech se dá mluvit jen jako o průměrných. Žádný z nich není vystínovaný, takže všechny působí nevěrohodným dojmem. K tomuto dojmu přispívají také textury objektů, které jako by k nim ani nepatřily. Výsledný zjev na monitoru potom vypadá jako letadlo, které má o dvě čísla větší texturu.

Z šedi průměru radikálně vybočuje úvodní demo, které je po grafické a "režijní" stránce na vysoké úrovni.

Zvuky jsou s příslušnou zvukovou kartou na standardní úrovni. Hudba je dle mého mínění asi největší slabinou tohoto simulátoru. Tuto kakofonii nazývám hudbou jedině proto, že když jsem se ji snažil zbavit, zvolil jsem volbu Music Off.

Pokud budete hru ovládat pomocí analogového joysticku a klávesnice, lze bez rozpaků prohlásit, že je příjemné. S vlastnictvím dvou analogových joysticků je ovládání daleko preciznější než například u Flight Simulatoru 5 (viz. Excalibur 24). Jestliže si nebudete chtít pamatovat spoustu ovládacích kláves, můžete šátrat po palubní desce myší. Tento způsob ovládání v průběhu boje však nemohu doporučit. Bez analogového joysticku se letadlo nedá smysluplně ovládat.

Dobře je vyřešeno nastavování parametrů letu, zejména jeho obtížnosti. Právě obtížnost můžeme navolit v několika úrovních. Od inteligence protivníku, obtížnosti přistávání až po účinnost zbraní či snadnost poškození vlastního letadla. Některé z těchto parametrů je možno měnit i v průběhu bojové akce.

Co se týče ovládání, nastavení parametrů letů a o plynulost animace lze říci, že hratelnost je poměrně vysoká.

Velkou přehlednost o bojové situaci zaručuje velkorysým způsobem zpracovaný radar. Tato výhoda je vykoupena skutečností, že radar se nachází na jiné obrazovce, a tudíž mizí výhled z letounu. Často let probíhá tak, že letoun řídí autopilot a já analyzuji situaci na radaru.

Taktici budou zejména zklamáni malým arzenálem a nemožností vybrat si libovolnou kombinaci zbraní. Místo toho je připraveno šest pevných skupin, skládajících se ze tří druhů raket: AIM - 9 Sidewinder, AIM - 7 Sparrow a především AIM - 54 Phoenix, která potěší nejednoho úskočného hráče, jenž bude využívat jejího extrémně velikého dosahu.

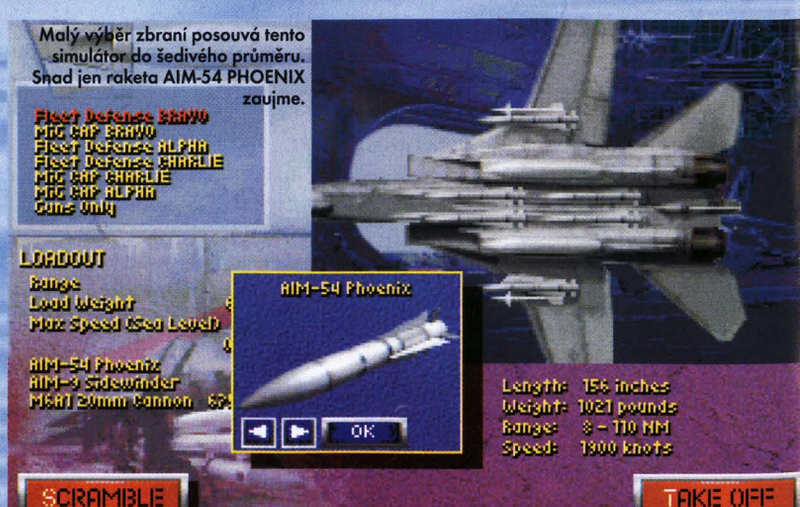
Závěrem bych rád upozornil na skutečnost, která byla v mé recenzi poněkud potlačena. Hra je (s výjimkou hudby) poměrně dobře provedena, a proto může hráči, který ještě neviděl tucet obdobných simulátorů (např. SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFE, DOG FLIGHT atd.), přinést mimořádný požitek ze hry. Ostatním radím, aby zůstali u svého oblíbeného simulátoru (např. STRIKE COMMANDER, F15 III., TFX atd.).

GENAGEN

52%	Grafika
80%	Animace
10%	Hudba
78%	Zvukové efekty
62%	Přitažlivost

F14 FLEET DEFENDER	Konfigurace
Microprose	PC 386SX/16MHz, 4 MB RAM, VGA, 12 MB volného místa na HDD
1993	
letecký simulátor	
Na počítače: PC	Hodnocení: **56%**

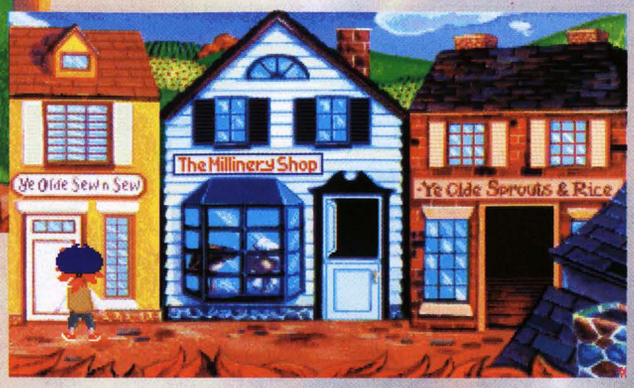
Srovnej:
STRIKE COMMANDER má o třídu lepší grafiku a nesrovnatelně lepší hudbu a příběh. F14 Fleet Defender nebezpečně kontruje nepatrně propracovanějším ovládáním.
SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFE má kapánek horší grafiku, ale tento handicap vyrovnává svou dobrou atmosférou. V podstatě ale stojí na stejné úrovni jako F14 Fleet Defender.
ACES OVER PACIFIK se pokouší o zpracování stejného tématu. Dle mého mínění se to lépe podařilo v ACES OVER PACIFIK firmě DYNAMIX.



Malý výběr zbraní posouvá tento simulátor do šedivého průměru. Snad jen raketa AIM-54 PHOENIX zaujme.

PEPPERS ADVENTURES IN TIME

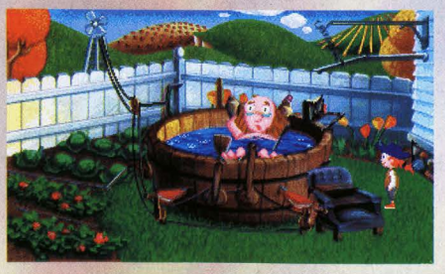
Překažte plány šíleného vědce.



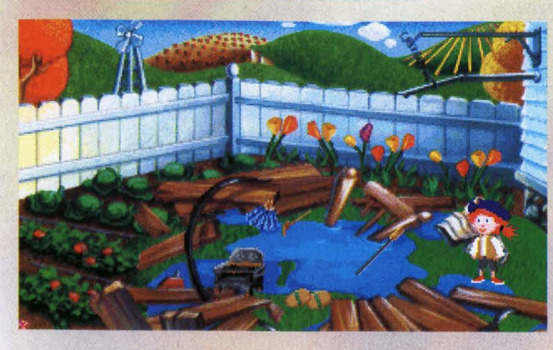
Po úspěšných hrách jako jsou např.: POLICE QUEST, HERO'S QUEST, ECO QUEST, SPACE QUEST, KING`S QUEST, TURBO SILENCE vytvořila firma Sierra novou hru PEPPERS ADVENTURES IN TIME. Jedná se o velmi povedenou hru v hlavní roli, kde nechybí jak dobré zvuky, tak dobrá grafika, ale i skvělý nápad. Hra je rozdělena do šesti kategorií (Time Travel, Philadelphia, Kite/key experiment, Stamp act, constitutional convention, Rescue locksaw). Kategorie sice na sebe navazují, ale přesto se nemusí hrát za sebou, ale třeba nejdříve pátou a pak první úroveň atd. Ve hře si přijdou na své milovníci logických záhad, velké legrace, ale i zapeklitých situací. Tak, to bychom měli za sebou a teď již k samotné hře.

Předem bych rád upozornil, že hra je spíše určena pro lidi s pokročilou angličtinou a pevnými nervy. Je o tom, jak bláznivý fyzik sestrojil stroj

(teleport), který přenáší do minulosti a chce jí předělat ve svůj prospěch. Když vylezete na římsu a podíváte se na něj, okno se otevře a vy spadnete dovnitř místnosti. Pes zbystří teleport do minulosti a skočí do něj. Samozřejmě, že ihned skočíte za ním, protože ho máte moc a moc rádi. A tím začíná vaše nebezpečné dobrodružství.



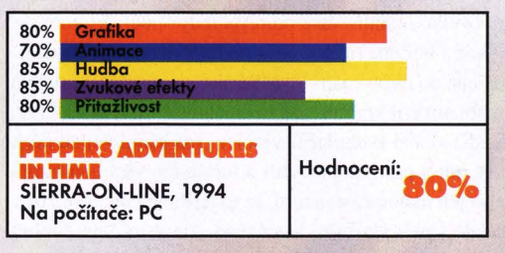
Ve hře jste malá holčička se psem, která se vydává vstříc dobrodružstvím. Ovládáte jak dívku, tak i vašeho psa. Prostě řečeno na co nestačíte vy, použijte psa. Budete mnohokrát v nesnázích, na které stačí jenom váš chlupatý přítel, např: co uděláte, když nedosáhnete na šaty? Prostě hodíte kost co nejblíže k prádlu a váš hladový pes chytí kost i s prádlem. Jak jsem se již zmínil, hra je rozdělena do šesti kategorií. Kategorie první (time travel) je samozřejmě ta nejjednodušší. Je dělána jednoobrazově, to znamená, že se nedá vyjít z místnosti, dokud neuděláte to správné k dohrání kapitoly. Ostatní úrovně jsou již podstatně těžší, můžete jít do desíti místností najednou, sbírat více věcí a taky je vícekrát používat. Po celou dobu úrovně si dobře překládejte fakta, která získáte. Je to velmi důležité z toho důvodu, že ke konci každé úrovně je logický problém, který musíte vyřešit ze získaných informací. V tomto nápadu jsem našel jen jednu výhodu a nevýhodu a to tu, že na logický problém máte jen jeden pokus. Když neuhádnete, musíte problém řešit znovu (to je nevýhoda) a výhoda je, že po celou hru víte, že to, co děláte, děláte dobře.



Ovládání je stejné jako u každých "SIERROVEK" až na drobné přídavky. Např.: ikonka"TRUHT"je na zjišťování vyrobených věcí v té době, ve které se nacházíte. To samé platí i psa. Ve hře jsem nenarazil na žádnou chybu jak v grafice, tak i v hudbě a zvukově digitalizovaných efektů. Prostě řečeno, jestliže máte rádi hry od SIERRY, tak tahle vám nesmí uniknout.

Hru zapůjčil PC - Klub DUNDY.

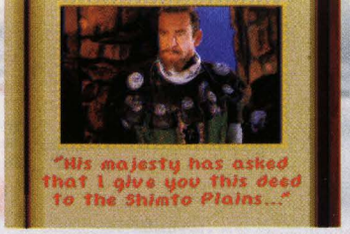
SHADOW



PEPPERS ADVENTURES IN TIME
SIERRA-ON-LINE, 1994
Na počítače: PC

Hodnocení: **80%**

POROVNEJ:
SIMON THE SORCERER: Lepší v nápadu a zpracování.
HERO`S QUEST: Podobná grafika, ale PEPPERS ADVENTURES IN TIME je podstatně snadnější.

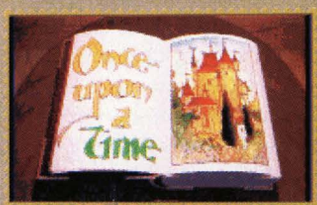


THE HORDE

(znějí fanfáry trubek)

Kdysi dávno ve vzdáleném a kouzelném království žil mladý sluha jménem Chavncey.

Královská hostina byla v plném proudu a hosté se báječně bavili. Jeho veličenstvo vyzvalo svého rádce Chancelora, aby pokračoval ve svém velmi vtipném vyprávění. Milý král se smál a smál (Ha, Ha, Ha). Náhle



Once upon a time in a distant and magical kingdom...

ovšem potrava v krku mu uvízla, až se z toho začal dusit (Ugh, Chrrrrrrr). Hosté tomu ovšem nevěnovali pozornost a pokračovali v hlučné zábavě. Pouze duchapřítomný sluha Chavncey přiskočil a pomohl králi ranou do zad (Bum, Bluuueee). Milý král vyplivl sousto přímo do obličeje rádce Chancelora (Plesk). Král za obětavou záchranu svého života svěřil Chavnceymu do opatrovnictví kus svého rozsáhlého panství a udělil mu titul SIR Chavncey...

Hra pochází od nepříliš známé firmy TOYS FOR BOB, neboli HRAČKY PRO BOBA. Když řeknu, že hra je "Dokonalá, Skvělá, Perfektní", určitě si každý z vás pomyslí "AHA, další adventura nebo dungeon, možná taky simulátor, co by jinak bylo na tý hře tak dobrýho". Určitě vás ale překvapí, když vám prozradím, že se jedná o naprosto "oddechovou" akční hru s mírným zabarvením do strategie. Přitom to není žádná bláznivá, bezduchá střílečka nebo mlátička, ale promyšlená "Strategicko-akční Gamesa".

Jak jste již možná usoudili z popisu intra, ocitáte se v roli novopečeného šlechtice s rodokmenem pastýřů krav. Vašim úkolem je chránit nevinné vesničany (??? nikdo není bez viny - pozn. autora), jejich dobytek a pole před každoctvrtletními vpády krvežíznivých Hordů. Tito nepříjemný tvorové mnoha tváří a podob si kladou za cíl spořádat, zlikvidovat a zničit co nejvíce státního majetku. Jen tak pro pořádek, ve středověku se za královský majetek považuje vše, co má nějakou hodnotu, a tak do toho zapadají i poddaní, kteří jsou Hordy žráni s velkou chutí. Vaše odměna tedy spočívá v tom, že jste nasazeni do první linie s holýma rukama a obrovským mečem v nich.

Hra je vlastně rozdělena do dvou částí. V první máte možnost za pomoci různých prvků a předmětů upravit krajinu spravovaného území. Veškeré tyto prostředky, které zpravidla slouží k ubránění vesnice, vás samozřejmě něco stojí. I když různé ploty, zdi a pasti, popř. rytíři a lučištníci, většinou hordu Hordů pouze zdrží, nebo jen malou část usmrtí, je to lepší než nic. (Se zbytkem se musíte vypořádat sami s vlastním arzenálem, který můžete doplnit v obchodě po ukončení jednoho roku, stejně tak jako hru uložit a zaplatit taxu stanovenou rádcem Chancelorem.)

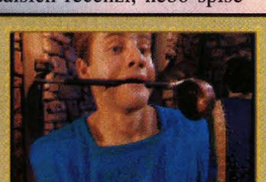
Až budete s přípravou hotovi, začíná druhá část hry, kdy přicházejí zubaté potvůrky, které máte zpravidla s pomoci svého meče zastavit, či jiným způsobem zlikvidovat. Jestliže se vám podaří ochránit alespoň jednoho člověka žijícího na svěřeném území a nebudete přitom v boji zabiti, zobrazí se vám výsledek vašeho činění a podle úspěšnosti získáváte peníze pro další rozvoj. Jakmile uplyne čas 525600 minut (neboli pro nás obyčejné lidi 1 rok, Dundy má rád matematiku - pozn. Peters), přesunete se do hradu, kde po zaplacení taxy shlédnete krátké, mluvené intro a budete si moci zakoupit nové technologie obrany a rozvoje. Až bude vesnice dostatečně velká a silná, schopna domobrany, následuje nová krajina, nové druhy nepřátel, nové zbraně a věci, nové bitvy a masakry, nové krvavé fleky na zemi...

Grafika společně se zvukovými efekty je ve vynikající kompozici na velmi dobré úrovni. Celé území je vidět v 3-D nadhledu, podobně jako u SHADOWLANDSu nebo Ultimy VIII, ovšem s rozdílem v detailech a propracovanosti grafiky. Hordi v této oblasti (grafiky a hudby) mají před všemi ostatními hrami podobného ražení určitě na vrch. Jednoduše řečeno, skladba barev s 3D grafikou, scroollingem a stereo hudbou se programátorům skutečně vydařila. Zpracování nakonec sami posoudíte podle obrázků, se scroollingem nám snad ještě uvěříte, ale s hudbou je to těžký. (Vzkaz pro čtenáře: začněte tlačit na vydavatele ať přikládá disketu s demoverzí, nebo kazetu s audio záznamem, či CD jako v PC Poweru). (Zmínka o PC Poweru je další důkaz, že v redakci Excaliburu jsou zahnízděni zakuklení PCčkáři. Snad se mi podařilo svést Vaši pozornost jiným směrem. - pozn. vyd.) Animace postav je rovněž vynikající, všechny účastníci vypadají velice živě a plasticky. Například kráva vypadá opravdu jako kráva a ne jako pes s rohama, který se ustavičně cpe trávou. Zvuky jsou famózní, hudba je podmanivá (jsem podmaněn - pozn. vyd.), mění se s každou novou krajinou a také při přechodu mezi částí "přípravnou" a "akční".

Hra je ovladatelná klávesnicí nebo myší. Já osobně doporučuji kombinaci. V pravém dolním rohu obrazovky je vyhrazen čtvereček, který v části budovací znázorňuje předmět nebo překážku, kterou máte možnost vystavět, spolu s její cenou a vaší celkovou pokladnou. V druhé, akční části, slouží tento prostor k výběru zbraně a číselně vyjadřuje obsah krve v těle. Při dosáhnutí minima neboli nuly, nastává smrt, konec, end.

Bohužel, už je tma a hodně hodin, máme hlad, chce se nám spát, takže vám přejeme hodně vysmažených Hordů a u dalších recenzí, nebo spíše návodů se těší.

DUNDY AND PETERS



...there lived a young serving boy, named Chavncey.

86%	Grafika
89%	Animace
90%	Hudba
94%	Zvukové efekty
90%	Přitažlivost

THE HORDE
Toys for Bob
1994
strategicko-akční
Na počítače: PC

Hodnocení:
90%

"Please, please... continue Chancellor, haw-haw haw!"

POROVNEJ: **Protože hra není s ničím identická, otiskneme srovnání až v době, kdy uvidíme něco podobného.**

DOPISY ČTENÁŘŮ

Jak je patrné z došlých dopisů, nejvíce se obsah Excaliburu zamlouvá našim bratrům PCčkářům, kteří mají jen drobné připomínky k jednotlivostem. Ne každému z našim bratrům se líbí, že občas bývá v Excaliburu recenze nebo dokonce návod na PC nekompatibilní "počítač". Rádi bychom Excalibur zpřetvořili na časopis jen a jen pro PC, ale nemůžeme to udělat ihned, protože PCčkářů zase není tolik, náklad Excaliburu by podstatně klesl, to by se nelíbilo vydavateli a ten by mohl naše plány překazit (to tam nedávej!!!). Naštěstí je v Excaliburu občas nějaká ta anketa, nějaká ta poznámka vydavatele a recenzička či návodeček na Amigu nebo ostatní odpady (C64 a Atari), takže se na nich těch 75% čtenářů, co nehrají hry na PC, vybije, zanadává a nadále věří, že v dalších číslech to bude konečně "ono". Čas hraje pro nás, protože pod vlivem Excaliburu si mnozí lidé kupují PC a za nějakou tu dobu tu budou již jen samá PC, PC, PC...

Tak to byl jen takový smyšlený úvod, hrozný to sen pro PC-nekompatibilisty (opět nové slovo!). Nebojte se, redakce Excaliburu to tak nemyslí (a nyní ti bystřejší z Vás konečně zjistili, že dnešní dopisy čtenářů nezpracovává redakce, ale - ml- alias vydavatel - pozn. vyd.). Toto číslo je toho důkazem. A konečně vážně. Téměř celá redakce Excaliburu (4 PCčkáři a jeden Amigista - JKL) mají těsně před maturitou a z cela nepochopitelných důvodů se místo pařbě věnují učení!!! Nynější šéfredaktor DUNDY má spoustu práce se svým PC KLUBEM DUNDY (výborný nápad i realizace, doporučuji všem PCčkářům. Škoda jen, že to je pouze na PC). Jak sami vidíte a cítíte, výpadek PCčkářů není téměř znát, zato pauza u JKL znamená citelné omezení Amigy v Excaliburu. 8-bity v užší redakci zastoupeny nejsou, a protože autorům nikdo neřekl, že od nich chce články do tohoto Ex, tak je prostě nenapsali. Podobně je to u Amigy, kde je údajně autorů dost. Možná, že v tomto se mnou bude redakce polemizovat, ale stačí se podívat na několik posledních čísel Excaliburu a spočítat stránky pro ten - který počítač a je vidět, že PC je v naprosté převaze (např. z nedostatku jiných materiálů pro Amigu poněkud dlouhý návod na HIRED GUNS a pouze jedna recenze v tomto Excaliburu).

Nicméně redakce i vydavatel mají v plánu skvělé věci. Redakce chystá rubriku s pracovním názvem FUTURE, která bude obsahovat informace o tom, co se chystá za hry v blízké i vzdálenější budoucnosti. Napoleon má připravenou celou sérii vylepšení, o které však zatím nechce mluvit (asi to má být překvapení - pozn. vyd.) No a vydavatel chystá to, o čem již delší dobu mluví a občas i píše - a to vlastně všichni znáte (také to bude překvapení - pozn. vyd.). No a dále chystá někdo, kdo nechce být zatím jmenován, zajistit bleskově, aby v příštím čísle byli konečně respektováni čtenáři Excaliburu (tak na to jsem zvědavý). A také jsem slyšel, že prý snad možná již další číslo by mělo být pojato jako čtvrtá generace, která by měla mít přednosti předchozích generací + něco navíc. Tak tedy nevím, jak to za těch několik dní stihneme. A ještě něco. Interwiewoval jsem nebo tak nějak jakéhosi Haquela Tickqueho, který mi vysvětlil, jak to vlastně myslel s těmi 67% respondenty, co chtějí psát o PC (viz Ex25 - anketa na str. 35). Je to tak, že mnoho čtenářů chce psát o PC, Amize i tak podobně. V anketě byl graf zpracován sečtením jednotlivých hlasů, takže se stávalo, že pan pařan Skočdopole hlasoval třeba pro PC, Amigu, ST i C-64 a tak vlastně došlo k tomu, že počet hlasů neodpovídal počtu respondentů. A proto jsem zjistil, že třeba Amigu chce asi taky tak nějak okolo 67% respondentů, našich potencionálních korespondentů, a tak to byl vlastně konec.

A tak se, Vážení čtenáři, uklidněte, dopisy čtenářů začínají...

Já chci být voděn za ručičku!

S jistým sebezapřením jsem si přečetl dopis od P.I.F.a from FTL fans, otištěný v Excaliburu No. 24. Neberu mu jeho názor. Ale když v příštím čísle (přesněji v návodu na Quest for Glory IV) byly kvůli (s velkou pravděpodobností) jeho dopisu zatajeny důležité časové informace, dost mi to hnulo žlučí.

Pan P.I.F. (zatím bez Hercula) si totiž z nějakého důvodu zasedl na návody. Ne na jeden konkrétní, ale on by chtěl vymazat VŠECHNY návody, čímž by nenapravitelně poškodil image časopisu a nechal stovky zaseklých pařanů na holičkách. Tomu se, milý pane P.I.F.e, v odborných kruzích říká cenzura. Tady je to ale ještě o něco horší. Vy nám nechcete pomoci "pořádně prožívat hry", ale Vy chcete, aby si ostatní nemohli přečíst to, co se Vám nelíbí.

Ve Vašem dopise je napsáno doslova: "Asi si říkáte, že jsem PITOMEC a proč ty návody čtu.". V tomto bodě s Vámi zcela souhlasím. Jestli už jste v takovém stádiu masochismu, že nevydržíte bez sezení do tří do rána u monitoru, měl byste si uvědomit, že jsou i lidé, kteří si to s radostí odpustí. Já osobně po dvou hodinách záseku začínám být dost nervózní a rád si přečtu návod, obdivujíc toho, kdo ten úsek dokázal projít.

Takže milý pane PIFe (píšu Vás už bez těch teček - je to rychlejší), až příště uvidíte v Excaliburu návod, říkejte si něco jako: "Tak tohleto je návod. Ten já sice nemám rád, ale jiní lidé ho potřebují, a proto budu hodný, a nebudu posílat redakci žádné ošklivé dopisy.". Určitě Vám to pomůže.

S úctou James Smith Inc.

P.S. Nechápu, jak může někdo vyrazit dveře Grondem, dovnitř vpustit Nazdůla a Durinovu zhoubu, a vyčítat někomu, že páchá zlo.

Zdravím Haquela Tickwu! *Co dělal bílý třpyt spadající jak blýskavé klenoty z nebeské slávy myriád hvězd v Excaliburu 24? Nevíš, že se píše Gilthionel a ne Gilthoniel? Ale abys neřekl, mám pro tebe taky něco:*

Ash nazg durbatuluk
Ash nazg gimbatul
Ash nazg trakatuluk
Agh burzum ishi krimpatul

Mocný Roan

Zdar všichni Vy tam v EXCALIBURU!

...začal jsem se vařit, když jsem četl dopis od Jiřího Vrabce z Vrchlabí (Ex25). Někdo by mu měl ...(cenzored)..., kdybych ho potkal ...(cenzored)... Neodsuzuji sice konzole, ale počítač má něco, co konzole nemá...

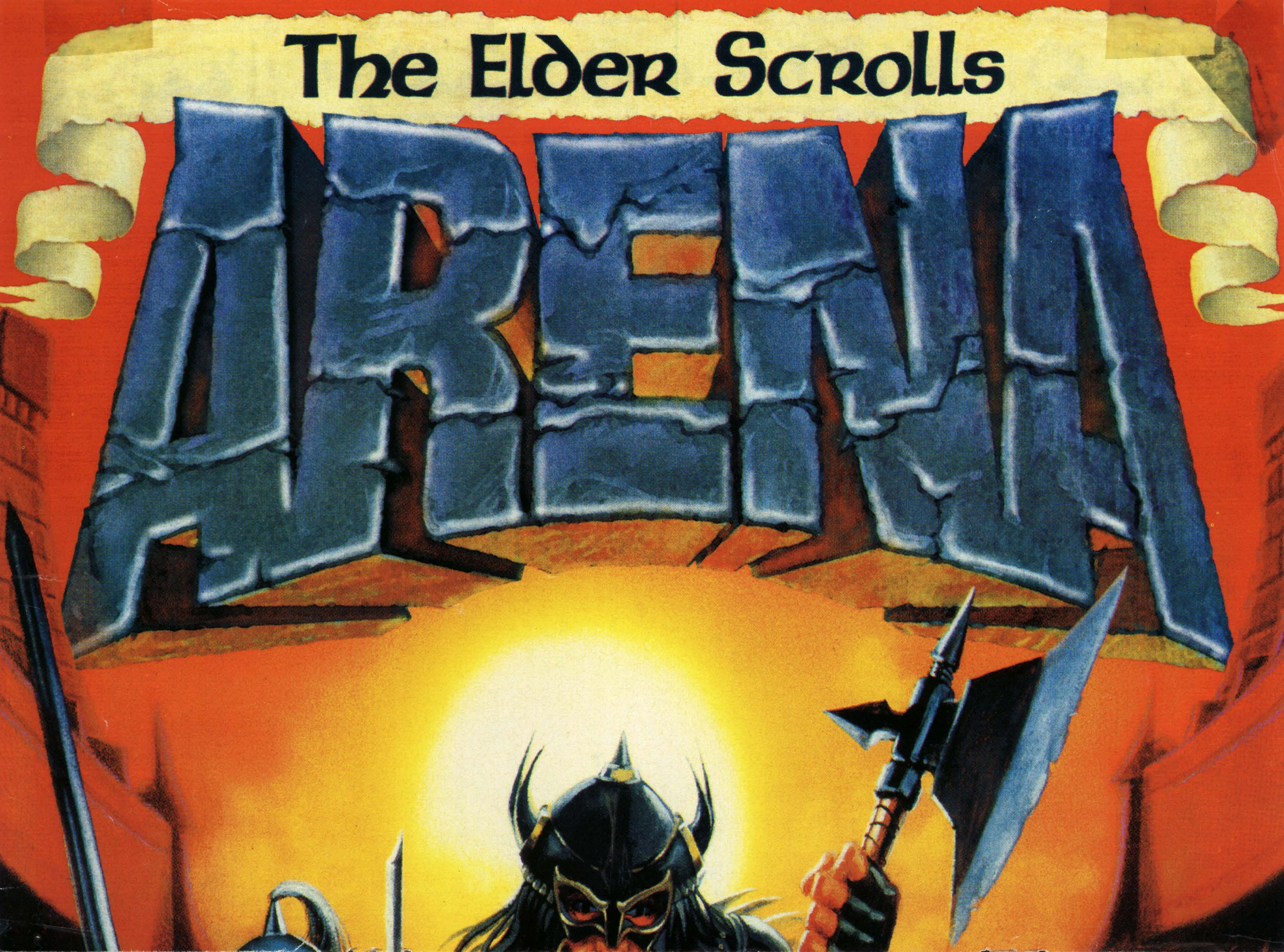
Konzol je pro toho, kdo si chce zastřílet, nebo zahrát něco ACTION, ale na počítačích lze prožít veliké GAME-STORY-PSYCHO-TRANS! (Někdo šílený sice už předělal některé pařby na konzoly (šílenec 2x prošlý PSYCHO-léčebnou) aj už zase přeháním, no ale odkud je předělal, hm...?) Ať laskavě ten ptáček neodsuzuje 8-bity, nebo ho pokoušu (zase jsem se nechal unést)...

P.S.: Prosím o zveřejnění, ať si to ten ptáček přečte (chtěl bych vidět, jak se bude tvářit).

DAT či D.J.D.H.

The Elder Scrolls

ARENA



Marketed and distributed by
U.S. GOLD
EXCALIBUR
PC-KLUB DUNDY
BETHESDA SOFTWORKS™

Chudáku DATe!

Proč nám snižuješ úroveň Excaliburu? Takové krásné dopisy tu byly před Tvým výpadem, a ty takhle! Pokud chceš sobě i Excaliburu vylepšit image, tak potom se nad sebou zamysli a napiš další dopis Excaliburu, tentokráte již na úrovni, které jsi určitě schopný! Vem si příklad třeba z dnešního prvního dopisu. Ahoj!

Vážená redakce!

K poznámce mého dopisu, který byl otisknut v Excaliburu 25. Jste tak hloupí, nebo to jen tak děláte? Psal jsem, že nemám rád, když někdo pomlouvá Segu a Nintendo. Jako nějaký chudák v Excaliburu č.22. A když jsem napsal, že sám vlastním SNES, myslel jsem tím, že se nezastávám konzolí jen tak, aniž bych nějakou vlastnil. "Pochopili, to jsem teda rád!" No tak dál. Jsem rád, že jste vypustili Segu a Nintendo z Excaliburu (mysleno kvůli těm trapným kecům). Přečtěte si některé z předchozích čísel. Tak za další. Jo mě ale fakticky hry na počítačích nebaví!!! Za další. Jo přesně na míru šitá věta. Další tři větičky přeskočím. A když píšu, že si každý nemůže dovolit SNES a dokupovat hry, tak mi dáte za pravdu. No a není Excalibur časopisem o počítačových hrách? Nikoliv o videohrách. Další věta není tak těžká. Jestli ji ale nechápete, tak mi je opravdu moc líto. Tak jedeme dál. Acho ano, jen se koukněte někam na západ, jakej je tam nářez co se týče videoher. Měli by jste (byste, bychom - pozn. vyd.) je naopak co nejvíce odporučovat (sorry, doporučovat - pozn. vyd.)! No a že skutečně tak dopadnou, to Vám je snad jasné. Protože doba jde dál a furt, furt se vyvíjejí lepší a lepší věcičky. No a ještě jedna malinká věc, o Atari Jaguár (zbytečně přeceňováno). Viděl jsem na satelitu kratičkou ukázku jedné hry. Strašně jsem se nasmál. Hrůza! No tak to je vše. U dalších připomínek nashle.

Jiří Vrabec

Milý Vrabče,

máš to nějak popletené. Zamysli se nad ostatními! Co to je Sega? Co to je Nintendo? Co to je PC? A Amiga? A co takhle Sinclair nebo Atari nebo C64 nebo Sharp atd.? Milý Vrabče, to jsou slepené větve, omyly lidstva. Jediný computer současnosti a budoucnosti zároveň je Maťo, který se již dokonce umístil v naší Anketě (viz Excalibur 25) s celým jedním hlasem od našeho zahraničního respondenta. Budeme mu proto věnovat několik celých dalších čísel Excaliburu. Bohužel zatím neznáme podrobné technické parametry, dokonce ani ty základní, věříme však, že se to dozvíme.

Tak snad jsem tě, milý Brabče, přesvědčil o tom, že to s tebou není tak zlé a tak k věci.

Jak to tak vypadá, vývoj nezadržitelně spěje k technologii CD-ROM a RISC. Množství typů RISC počítačů a CD her přibývá. Cardridge a diskety začínají být postupně nezajímavé pro spoustu výrobců her. "Hmotná" výrobní cena hry s CD-ROM je mnohonásobně nižší, než tomu je u hry na mnoha disketách a objemným manuálem. Hry na CD-ROM se prakticky nedají kopírovat a je tím omezeno pirátství. Tím postupně vzrůstá počet prodaných CD-ROM a současně klesá cena. Již dnes jsou některé hry na CD-ROM levnější (a samozřejmě lepší), než jejich disketové verze. CD-ROM umožňuje zaznamenat mnohonásobně vyšší objem dat s menším rizikem ztráty informací.

A počítače? Když nepočítám počítače Silicon Graphics, Acorn Archimedes atp., začínají se objevovat PC s procesorem PowerPC (zatím mají příliš vysokou cenu, ale v blízké budoucnosti by to mělo být kupovatelné i pro pařany), PowerMacintoshe (jsou již dnes levnější, ale u nás nejsou zatím počítače MAC v domácnostech rozšířeny) a Amigy s RISC procesorem (teprve začínají, uvidíme, co vymyslí Commodore pro domácnost). Konzole klasického typu končí a nastupují "domácí baviče" nebo tak nějak (ceny od 10.000 do 20.000 Kč včetně CD-ROMu), které často i převyšují svými parametry nejvýkonnější domácí počítače v cenách nad 100.000 Kč. Sega, Nintendo a další přechází buď zcela novými modely nebo doplňky k dosavadním typům na technologii RISC + CD-ROM velice razantně. Zajímavý je např. 3DO (podobné parametry s Jaguárem), o němž se proslýchá, že ho Creative Labs budou vyrábět jako kartu do PC, čímž by se opět mohla snížit cena (odhaduji asi tak na 10.000 až 15.000 Kč?). Proč by si měl někdo kupovat do svého PC drahou zvukovou kartu, když za dvoj až trojnásobek ceny karty získá superpočítač se skvělým zvukem a grafikou, na který existuje množství perfektních her, učebních a vzdělávacích programů v cenách okolo 500 Kč za CD-ROM? (Zatím tomu tak není, poslední souvětí byla moje vize - odhaduji to na příští až popříští rok.

Takže to začíná být jasné. Excalibur je časopis počítačových her, takže píše o počítačových hrách. Jsou SEGY Master Systems počítače? Ne, jsou to konzoly. Je Jaguár počítač? Ano, je, i když to není tak zcela jasné. Jisté však je to, že pokud se bude kvalita hry na CD-ROMu na klasický počítač alespoň blížit kvalitě hry pro "domácího baviče", bude to obrovský úspěch programátorského týmu verze pro PC nebo Amigu nebo neúspěch programátorského týmu verze pro "domácího baviče".

Třeba to tak úplně nebude, ale jisté je, že konzoly již nadále nebudou konzoly. Budoucnost patří kombinaci RISC + CD-ROM.

Takže proč to vlastně píšu? No aby bylo jasné, že malicherné spory mezi platformou PC a Amiga nemají žádnou budoucnost a že časem bude všechno jinak. A také to, že v Excaliburu bude takové složení článků, které zhruba odpovídá současnému zastoupení jednotlivých typů počítačů na našem trhu a v domácnostech. A když ne, bylo by to logické?

Nazdar přátelé, nazdar skalní pařani!

Víte, co znamená výraz EXCALIBUR česky?

PLENIČ VNITŘNOSTÍ (uvedeno v detektivce N. Marshové Vražda za scénou str. 134). To je opravdu zvláštní a výstižné.

Jiří Venera - Nobody.

Čau EXCALIBUR,

AND NOW SOME WORDS IN CZECH LANGUAGE!

POČÍTAČOVÁ MODLITBA

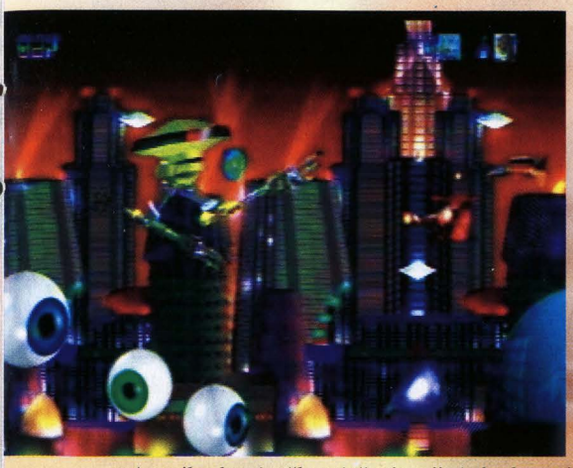
Programe náš, jenž jsi v paměti,
pozdraveno buď jméno Tvé,
přijď operační systém Tvůj,
buď vůle Tvých příkazů
na tiskárně,
jakož i na obrazovce.
Data naše vezdejší dejž nám dnes
a odpusť nám naše vstupní
i výstupní chyby,
jakož i my odpouštíme viníkům
s vadnými logickými obvody.
Neuveď nás ve zklamání
a zbav nás napěťových rázů,
neboť Tvůj jest algoritmus
i aplikace a řešení
zacyklené na věky věkův.
Exit.

Na záver pár otázok A/N:
Má A1200 16-bit sound? *NE*
Je Gravis V-Sound kompatibil s radou s.blaster? *ASI (ha-ha-ha)*
Podporuje CD32 double-speed CD-ROM? *NE-VÍM (opravdu)*
Ján Šimko, Vranov N/T, SR

zpracoval -ml-

JAGUAR

Tak, konečně je to tady, nová herní konzola od známé počítačové firmy ATARI.



Tento černý, 64-bitový gigantický "ďábel" v domácím provedení, se již dostal do české republiky, kde způsobil mezi hráčskou veřejností nemalý rozruch. A nejen mezi ní, ale znám také případ jedné firmy, kde jistý nedočkavý prodavač stále vybíhal z obchodu a sledoval, jestli již nepřišla zásilka z Ameriky, která měla právě mimo jiné obsahovat i JAGUARA.

Tedy, jak jsem již řekl, všichni čekali, zdali západní reklama nelhala a jestli bude JAGUAR opravdu takovou bombou, jako se o něm psalo v různých časopisech. Naštěstí reklama nelhala a nyní to můžeme sami posoudit.

Pro srovnání bych uvedl klasickou 486/DX, která je i přes svůj poměrně vysoký výkon stále jen 32-bitovou "mašinkou", která nesahá JAGUAROVI ani po pás. Srovnání s SEGA MEGA DRIVE také nemá jistě příliš hluboký smysl, jelikož tato konzolka je jen 16-bitová. V rychlosti JAGUAROVI konkuruje snad jen PENTIUM a POWER PC, nepočítám-li počítač SILICON GRAPHICS, který je i v tom nejjednodušším provedení čtyřikrát rychlejší než celý JAGUAR.

Jelikož o něm toho bylo napsáno dost a dost, tak nebudu déle chytračit a kdo by se chtěl dozvědět více, tak snad ještě napíšu to, že jeho kompletní parametry a vlastnosti najdete v Ex23. A mimochodem, cena JAGUARA se bude pohybovat jen okolo 12.000 Kč.

A nyní už k hrám samotným. Firma ATARI dodala zatím na trh jen několik her, ale nemyslete si, že hry bude produkovat jen ATARI, jelikož se chystá na JAGUARA DOOM od ID Software a jiné známé hry jako GUNSHIP 2000 atd. Čtyři z nich jsou v době, kdy toto píšu, u nás v Čechách a dvěma z nich se budu za malou chvíli zabývat. Snad ještě to, že je u JAGUARA zajímavě řešené ovládání her, spočívající v tom, že téměř u každé hry je přiložena tabulka, a tu lze nasadit na ovladač, na kterém je mimo tlačítek na směry a třech FIRE ještě dvanáct dalších, a ty slouží k různým specifickým úkonům v jednotlivých hrách.

TEMPEST 2000

Jako první hru, kterou jsem na JAGUARA viděl, je právě TEMPEST 2000 a ním bych také začal. TEMPEST není nic nového pod sluncem, jelikož hru jste mohli vidět již v roce 1981 na ATARI. Grafika příliš změny neprodělala, snad jen to, že přibyl nějaký ten milion barev, ale žádného detailnějšího prokreslení se nedočkáte. No co, v jednoduchosti je síla. Je-li ve hře něco dokonalého, pak je to hudba, která Vás v CD kvalitě a samozřejmě ve STEREU doprovází celou hrou. Celková náplň příliš duchaplná není, jelikož stále létáte uvnitř různých tvarů a střílíte podivné obludy a získáváte body.

RAIDEN

Opět ATARI nepřišlo z ničím novým, protože RAIDENA jste mohli vidět již na SNES a dokonce na PC. Grafika sice je o něco lepší, než na jeho předchůdcích, avšak na JAGUARA je to slabota, protože dokáže o mnoho víc. Děj je opět jednoduchý, ovládáte raketku a střílíte a střílíte a komu to nestačí, tak si může koupit druhý ovladač a střílet a střílet s kamarádem. Hudba je opět velmi kvalitní a je samozřejmě STEREO. Co říci závěrem, zatím ani jedna z těchto her nevytíží zdaleka JAGUARA naplno, a proto si počkáme až bude opravdu něco, co by nezvládla žádná jiná konzola.

BEAST

TREVOT McFUR IN THE CRESCENT GALAXY

Jedině kvůli této hře bych snad někdy sedl k herní konzole JAGUAR (nenávidím herní konzole). Jedná se o střílečku vysokého kalibru. Nalézáte se v raketě a vaším úkolem je zničit smrtelné planety. Jedná se o hru, která opravdu využívá všechny výhody JAGUARa. Hra je kompletně dělána v 3D grafice a hudba je snad ještě lepší. Zvukové efekty jsou velmi realistické, takže problémy s vžitím do situace kosmonauta mít určitě nebudete. Jak jsem již řekl, tato hra je snad jediná, která se mi z již uváděných líbí.

SHADOW

Cybermorph

Blížím se k nejbližšímu skalnímu masívu. Přede mnou se objevily tři nepřátelské stíhačky. Přepínám na plamenomet a posílám jim ohnivou nadílku. Těsně před útesem se obracím a letím zpět doprostřed jezera. Zprava slyším střelbu. Otáčím se a stojím tváří v tvář pětici nepřátelských vrtulníků. Dostal jsem několik zásahů, ale ze souboje jsem vyšel vítězně. Vydávám se na severozápad. Tam bych měl (podle radaru) najít některého z ukrytých podů...

Tak nějak vypadá hra Cybermorph, pro většinu lidí první hra, kterou si mohli na Jaguáru zahrát. Vlastně je to jen obyčejná střílečka. Skvělé je to, že je opravdu třírozměrná. Cíl hry je prostý: na každé z několika desítek planet sebrat pár uvězněných podů (nevím přesně, co jsou zač, ale vypadají podobně jako zlaté cihly). To samo o sobě není většinou příliš složité, horší je, že na každé planetě je mnoho vektorových nepřátel na zemi (krabi, děla, strašně rychlí červi) i ve vzduchu (kamikadze, vrtulníky, X-Wingy, nohatí strážci podů). Kulisu pro tento nelítostný boj tvoří kopcovitá krajina (samozřejmě vektorová), na které stojí mnoho různých staveb (i ty se dají rozstřílet).

Cybermorph působí v mnoha směrech nedotaženým dojmem, ale ukazuje, jak výkonný je nový herní stroj Atari Jaguar, i když vývojářům her bude ještě chvíli trvat, než tuto divokou šelmu zkrotí. Autoři Cybermorphu už pracují na pokračování této hry. Bude se jmenovat Battlemorph a bude pouze na CD ROM. Prý to už bude opravdová HRA pro Jaguára.

SHADOW + MARUK

RAPTOR - CALL OF THE SHADOWS

aneb XENON III, nebo RAIDEN II?

Kdo z "lamačů joysticku" by si nevzpomněl na legendární střílečku, která snad pobláznila srdce všech milovníků her tohoto typu. Samozřejmě, že jde o známou arcadu XENON II, která byla ve své době opravdovou časovanou bombou. O co ve hře vlastně šlo? Pro ty, kteří nikdy nic takového neviděli, čemuž nevěřím, tak těm povím, že jste ovládali raketku a střídali do mračen nepřátel a nakupovali lepší zbraně a opět střídali. Náplň hry sice nic moc, ale jako relaxace dobré. Další dobrou hrou tohoto žánru v historii byl RAIDEN na SNES, který byl později předělán i na PC a nakonec i na JAGUARA. Náplň hry byla opět obdobná s XENONEM II, ale místo nakupování přibyla hra dvou hráčů a perfektní pozadí.

A dnes máme možnost zuřivě střílet do třetice, u hry z názvem RAPTOR - Call of the shadow. Né, nepleťte se, nejde o další pokračování Jurského parku, ani nepůjde o dinosaury, protože jde o novou střílečku od firmy APOGEE.

Toto nové dílko jako by spojovalo obě již zmíněné hry dohromady a ještě přidalo dokonalou grafiku, hudbu a zvuky.

Vaší střeleckou pouť začínáte jako řadový pilot, který nemá ani vindru a tak mu nezbývá, než zasednout do své rakety a vydat se hledat štěstí do vzduchu. Na začátku máte na výběr celkem ze čtyř velkých misí, pod kterými se ještě skrývá množství malých. Mise je vybrána a vy se ocitáte ve vzduchu, kde již záleží jen na vás, kolik zničíte nepřátel a kolik vám tedy přibude peněz. Po zničení hlavní potvory se opět vracíte do vašeho milovaného hangáru a na vás závisí, co z penězi uděláte. Na výběr v "obchodě" máte různé rakety, bomby, štíty a skoro vše, co vás napadne. První jednoduché mise nemusíte vůbec prolétávat, a můžete se rovnou vydat na ty těžší, ale to jen na vaše nebezpečí, protože tam vás bez dokonalých zbraní čeká Zubatá na každém rohu.

Grafika je dokonalá a i při velkém množství raket a potvor neztrácí na plynulosti. Krajina pod vámi je skvěle prokreslena, a téměř vše můžete ničit. Létáte nad moderními městy, moři, mosty, lesy (né, tam né ty v této budoucnosti již nejsou, ty již lidé zničili.) Hudba, která celého RAPTORA doprovází, je perfektní a o zvucích ani nemluvě.

Jen jednu chybu, vlastně chybičku hra má a tou je to, že nemůžete střílet z kamarádem, tedy nejde pro dva hráče, ale i tak je RAPTOR dokonalá střílečka s úžasnou hratelností. Já sám však příliš v lásce střílečky nemám, ale když hraji ARENU a něco se mi nevede, tak spustím RAPTORA a řežu potvory na plno.

BEAST

Tak tady vše začíná a také končí...

...no není takhle hezčí?

90%	Grafika
85%	Animace
85%	Hudba
80%	Zvukové efekty
95%	Přitažlivost

RAPTOR
Apogee+Cygnus studio
1994
Na počítače: PC, MAC

Konfigurace
PC 386, 4 MB RAM
15 HD
Hodnocení: **87%**

...a to je také varianta konce.

Někdy může být docela rušno.

POROVNEJ:
XENON II. XENON II byla skvělá střílečka, avšak RAPTOR je mnohonásobně lepší v grafickém zpracování a v hudebním doprovodu. Náplň a děj hry je podobný, ba dokonce stejný.
RAIDEN. Z této automatové legendy také autoři RAPTORA čerpali, ale i u RAIDENA je grafické provedení horší, ale RAIDEN na druhou stranu umožňuje hru dvou hráčů.

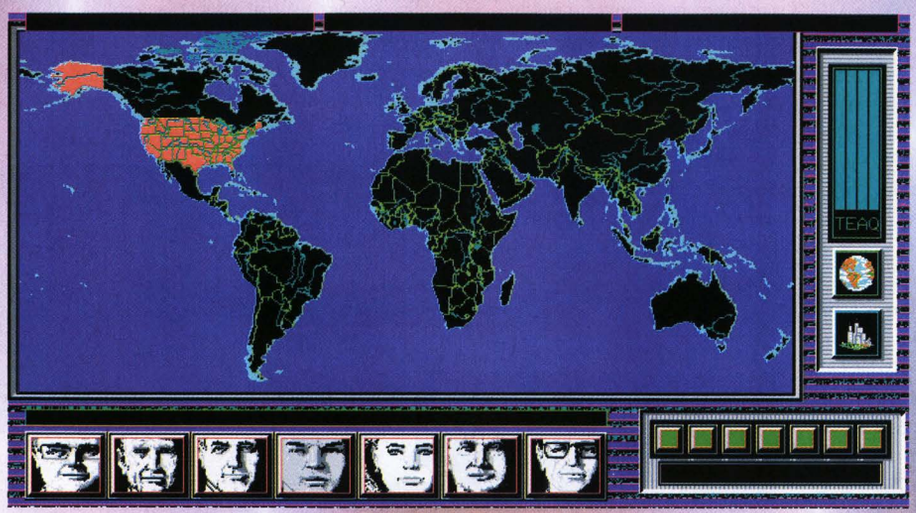
Tak to je nepřátelská základna...

SHADOW PRESIDENT

Chcete se stát prezidentem ? No Problem.

Politika to je věc. Ve světě se pořád něco děje a malý pracující člověk může jen mlčky přihlížet, jak jiní rozhodují o osudech celých národů. Někoho politika nezajímá, jiný pasivně přihlíží a věřte nevěřte, jsou i tací, kteří dychtí po tom, stát se významným politikem. Já osobně si takové ambice nedělám, ale když by na to přišlo..., hmmm, asi bych nechal chvíli přemlouvat, ale zase ne moc dlouho.

Jak často se vám ale stalo, že by jste měli možnost stát se jedním z těch nejmocnějších ? Asi nikdy, ale teď máte tu šanci aspoň na počítači. Vyzkoušet si jaké to je, když se na vás valí všechny možné a nemožné informace ze světa a vaše maličkost musí rozhodnout, jak na to správně reagovat. Tuto příležitost pro fanoušky světové politiky připravila firma D.C.True. A nutno říct, že si pošmáknou zejména opravdu skalní pařani-politici. Pro ty ostatní to bude nahlédnutí do "Velké politiky" a test na správný odhad situace. Poznáte, co všechno se dá z jednoho křesla ovlivnit.



Hned na začátku jste přivítáni do svého úřadu prezidenta USA a následuje zdlouhavé představování všech vašich poradců. Celý ceremoniál neobsahuje žádné animace, a tak nezbývá, než si ho odtrpět. Odtrpět říkám proto, že všechno se odehrává jen v textových okénkách bez jediného líbezného tónu. Vlastně ne, na nějaké zvuky si vzpomínám. Při úvodním obrázku znělo cosi neurčitého, ale že by to byla hudba? Chudák soundblaster, co ten musel vytrpět. Naštěstí se s velkým množstvím hudby dál v celé hře nesetkal a tak si nemusím vyčítat, že si vědomě ničím svůj majetek. Hra je totiž opravdu převážně němá, jen ve výjimečných situacích vyprodukuje nějaký ten nasamplovaný hlásek. A to ještě zvuk netrvá déle, než dvě vteřiny, takže obavy skutečně jdou stranou. Vlastní hra je čistá textovka s nepatrným množstvím obrázků a o animaci nezavadíte, jak je rok dlouhý. Jak to tedy celé probíhá? Jednoduše. Prostě úřadujete ve své kanceláři, kde máte pověšenou velkou mapu světa, u které se svými poradci hodnotíte situaci ve světě, a jednou za čas vydáte zásadní rozhodnutí. Samozřejmě předem důkladně zvážíte všechna pro a proti. Na vás záleží, jestli bude poslána finanční pomoc do Lybie, nebo jestli nasadíte tajné agenty do Francie, samozřejmě jejich jediným účelem je sabotovat, sabotovat, a zase sabotovat. Můžete také s klidem vojensky napadnout nějakou bezvýznamnou zemičku, ale hlavně posíláte svá vojska do konfliktů všude po zeměkouli. Abych nezapomněl tak na světě nejste sám a jsou tu také výrazní konkurenti. Předpokládám, že aspoň tušíte, které země by to mohly být, tak si na ně musíte dávat pozor a občas jim podminovat nějakou továrničku. Samozřejmě, že to jen nenápadně naznačíte vrchnímu šéfovi CIA. Kromě něj jsou vám k dispozici poradci pro vnitřní a zahraniční věci i vedoucí tiskového oddělení. Dokonce vám o každé zemi předloží spousty všech dostupných (občas i nedostupných) informací. Také nesmíte zapomenout občas dotovat správné země a správné instituce. To všechno dělat tak, abyste měli aspoň slušnou popularitu u svých voličů. Jejich mínění se dozvíte hned po vydání příkazu, od tiskového poradce, a ne vždy je to zpráva příjemná. No, jednoduše řečeno je to politika, nic víc a nic míň než politika.

O zvucích a hudbě jsem se již zmiňoval a teď přichází na řadu grafika. Je to slabá VGA, asi jako kdysi v Simcity, ale tady jako by se tvůrci báli dát obrázkům více barvy, a tak všechny postavy mají dokonale kamenné tváře. Docela jsem ocenil možnost detailního pohledu na vybraný stát, ale to je všechno, co by stálo za připomenutí. Ovládání pomocí myši je velmi jednoduché a za chvíli si na něj zvykne každý. Kdyby ve hře byly pěkné animace, hudba a lepší grafika, byla by to docela slušná hra. Takhle je to suchý trenažér pro prezidenty-amatéry.

SILVER

P.S.

Ne, že bych byl šťoural, ale v archívech CIA je vznik naší republiky v roce 1918 posunut o deset dní. Tak nevím, co si o tom mám myslet.

PRO: Ukázání zákulisí činnosti jedné v nejmocnějších postav světové politiky. Množství informací u každé země.

PROTI: Slabá grafika, mizerná hudba, téměř žádné zvuky, chybí animace, délka hry (něco přes 6 MB) neodpovídá kvalitě.

SHADOW PRESIDENT	Konfigurace
D. C. True	386 SX, 2 MB RAM
1992	VGA (512kB), myš
strategie	Hodnocení: **25%**
Na počítače: PC	

POROVNEJ:

SIMCITY 2000

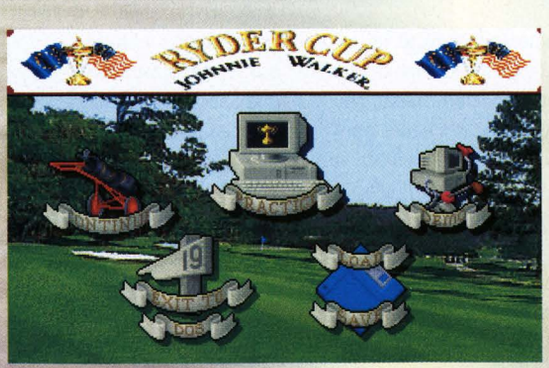
To se vůbec nedá srovnávat. Simcity 2000 je snad ve všem lepší aspoň o 200%. Možná namítnete, že je to hra mladší, ale když pomyslíte na hry které vznikaly ve stejném roce, tak si námitky jistě rozmyslíte.

SIMCITY

To už je lepší, ale přece jen i tato hra vysoce převyšuje. To jak graficky, tak i po stránce hratelnosti a celkového dojmu. Rozhodně bych dal přednost stavbě města před vysokou politikou, ale zkusit se musí všechno.

RYDER CUP

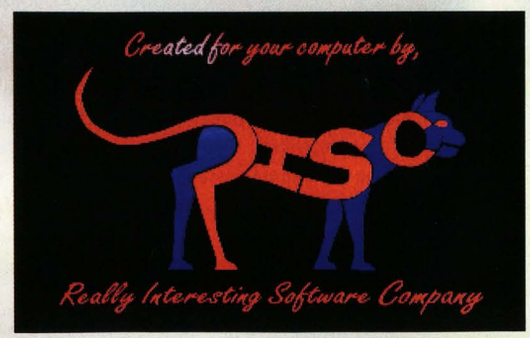
Links 386Pro trochu jinak aneb stále nepřekonáno.



Simulátory sportů všech druhů patří k nejžádanějším hrám. Nutno konstatovat, že přes všechen ten zájem jich zas tak mnoho není, a když se nějaký objeví, bývá většinou nižší kvality. Zkrátka za stejné období se objeví spíše více kvalitních arkád a adventur, než kvalitních sportovních simulací. Je to pravděpodobně dáno dvěma faktory. Jeden z nich je skutečnost, že v oblasti sportu si člověk nemůže svoji fantasii pustit na "špacír" tak jako jinde. Samozřejmě jsou i výjimky. Tak třebas v poslední době NHL Hockey (Ex25). Ten je naprosto super a je v něm úplně všechno. Krutou daň za svojí kvalitu NHL vyplácí tím, že se nedostane k těm pařanům, kteří vlastní jen 286 a nebo mají méně než 4 MB RAM (na 2 MB se to prý DÁ spustit, ale já tomu nevěřím). A ten druhý faktor? Udělat kvalitní sportovní hru s akorátní obtížností je velmi obtížné. Nejinak je tomu i v té oblasti sportu, které se budeme věnovat nyní.

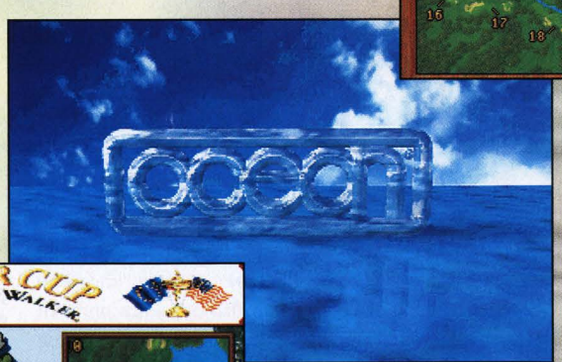
Hra Ryder Cup je dalším z těch přírůstků do rodiny sportů na počítači, o kterých člověk ani neví, co si má myslet. Vzhledem k tomu, že se jedná o golf, tedy o sport, který se dostává na monitor málokdy, mám potíže se srovnáváním. Asi nejblíže k němu má Links 386Pro. Možná, že když se podíváte na obrázky a vykonáte toto nadhozené srovnání, řeknete si: "No, těžko". Nejprve se mi také nechtělo věřit, s čím Ryder Cup srovnávám, ale po pečlivém prostudování jsem dospěl k následujícímu závěru. Ryder Cup je hra pro ty, kteří mají počítač 286 a zmíněných méně než 4 MB RAM. To jsou totiž parametry, na kterých slavný Links už nechodí. Ryder Cup ale ano.

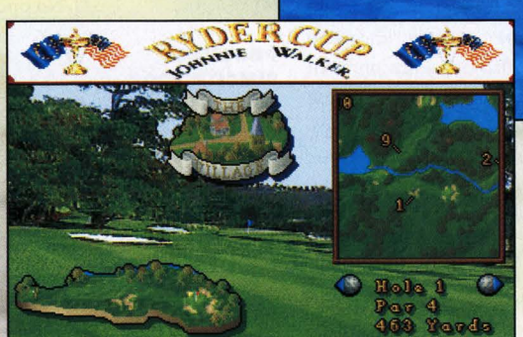
Po spuštění se místo Linksovské SVGA nahodí tvrdých 320x200 v 256-ti barvách. Jestliže se vám to podaří překousnout, budete už v podstatě se vším ostatním spokojeni, neboť GOLF=GOLF. Veškeré funkce jsou odpovídající skutečné hře v terénu. Můžete si nastavit kterou holí budete pálit, pod jakým úhlem, jakou silou, jakým směrem, s jakou rotací atd. To vše a ještě něco navíc. Na rozdíl od jinak nepřekonatelného Linkse implementovali autoři další funkce. Tak třebas samotný pohled, ze kterého můžete sledovat svůj pokus. Na výběr máte kromě samozřejmého reálného pohledu i možnost umístění kamery do místa dopadu, můžete mít kamery jako v televizním přenosu a můžete si ji umístit i na míček samotný (tuto techniku si v praxi nedokážu dost dobře představit ale budiž, koneckonců i v těch sportech si fantazie užije). Dále je zde klasická možnost REPLAY, tedy videozáznamu a v neposlední řadě i celkový pohled na jamku. Komu to nestačí, může si jamku prohlédnout i z kamery umístěné v letadle, které volně přelétá nad hřištěm. No, já tady povídám, co všechno se dá dělat a ono je zároveň rozhodující celkové zpracování. Hra může být propracovaná do nejmenších detailů, ale vše se dá zkazit špatnou grafikou, ovládáním nebo zvuky. Tak tedy: rozlišení je, jak už jsem uvedl, 320x200. Je to sice málo, ale kdyby měla hra dělat totéž co dělá v SVGA, tipoval bych nároky na systém tak dvakrát vyšší. Na druhou stranu je nutno uvést, že celkový "grafický" dojem drasticky zhoršuje celková trhanost animace. A když říkám trhanost, myslím tím TRHANOST. No řekněte sami: celkový pohyb míčku z místa odpalu na místo dopadu je roztrhán na zhruba 15 záběrů, střídajících se asi po 1/4 sekundy. Koneckonců se to ale vsákne. Dalším kritériem jsou zvuky a hudba. Není třeba se rozepisovat, spousta samplů a nějaká ta hudba se najde (v Links nebyla snad vůbec).



A na závěr ještě jednu výtku. Drobátko pokulhává ovládání, nebo spíše jeho citlivost. Velmi těžko se nastavuje směr úderu. Chcete-li se pootočit jen o kousínek, máte prostě smůlu. Nezáleží na tom, jestli hru ovládáte myší nebo klávesnicí výsledek je stejný. Ale dost už teorie a dejte si trochu praxe. Budiž to povzbuzení pro ty, kterým nebylo umožněno spustit si doma Links 386Pro.

JOHNSON





78%	Grafika
30%	Animace
66%	Hudba
71%	Zvukové efekty
65%	Přitažlivost

RYDER CUP
RISC Software
1993
sport. simulátor
Na počítače: PC

Konfigurace
PC 286, 2 MB RAM
Hodnocení:
62%

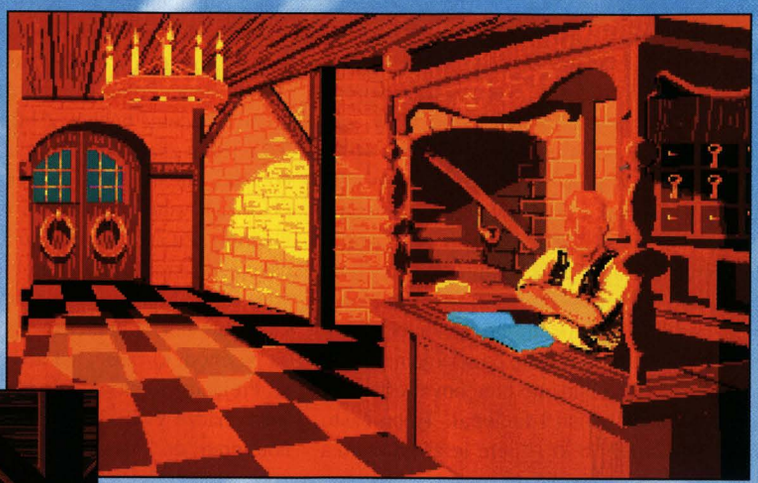
Porovnej: Links 386 Pro - Jde v podstatě o totéž, avšak v 286-ce odpovídající grafice. Co by jste taky čekali, když je obojí golf.

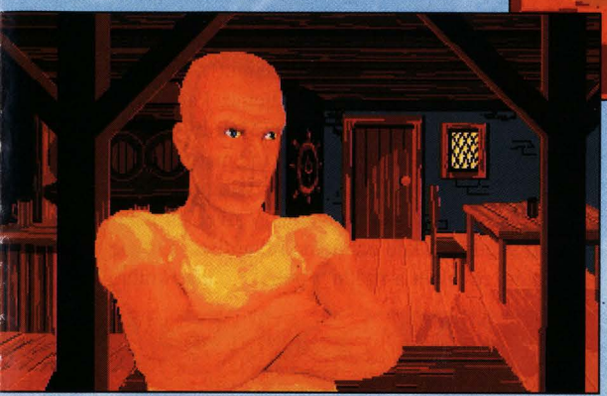
BIG SEA

Další korzársko - obchodnické dobrodružství právě zavítalo na vaše monitory.

Mezi nejčastější představy u dětí o budoucí škole či pozdějším povolání figurovaly hlavně dva obory: vysoká škola letecká a vysoká škola pirátská. Tudíž stát se pilotem či pirátem. To první je dnes docela reálné a stát se pirátem vám umožní (i když jen částečně) právě tato hra.

Teď by většinou následovala zmínka o intru, ale bohužel v tomto případě není o čem se zmiňovat, žádné zde není (jestli nepočítám úvodní obrázek). Je sice pravda, že hra nemá nějaký konkrétní děj, ale alespoň pár obrázků by neškodilo. Avšak ještě před spuštěním mě tato hra něčím zaujala. Většina souborů, které tvoří tuto hru, jsou totiž obrázky a moduly. To je sice hezké, autoři mě tak ulehčili získávání obrázků a hudby, ale většina z nás si ty obrázky asi prohlédne a pak vás toho zas tak moc nepřekvapí. Zkrátka je to do určité míry chvályhodný počin (díky Starbyte), ale má to i své mouchy. No nic...



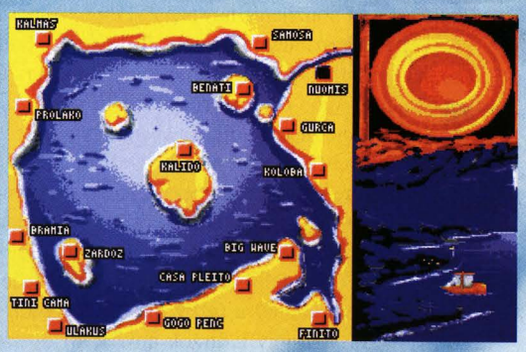


Hry takovéhoto typu jste mohli vidět již dříve, byly to většinou gamesy které začínaly příznačně na slovo "Pirates", jako např. Pirates, Pirates of the Barbary coast či Pirates of Gold. Všechny tyto hry, Big Sea nevyjímaje, mají podobnou náplň, tedy máte určitý počet lodí a s nimi obchodujete, potápíte jiné obchodní lodě nebo mírumilovné piráty. V této hře je kladen větší důraz na tu obchodnickou stránku, ale samozřejmě ani zde nebude o nějakou tu dělovou kouli nouze.

Pirátství se rozvinulo hlavně s objevnými plavbami tedy zhruba konec 15. a začátkem 16. století. Vy ale začínáte svou kariéru s 200 000 zlatými v kapse (to se asi docela pronese, že jo) ve čtvrtek 1. ledna roku 840. Proč to nevím, ale každopádně různé galéry či karavely jsou zde již k mání. Ocitáte se v malém malebném městečku, kde na vás čekají netušené možnosti. Můžete se vyspat v místním hotelu, informace se získávají v hospodě, na trhu se obchoduje a co se asi dělá v přístavu?

Zaujal mě způsob cestování. Mimo obvyklé cesty lodí můžete cestovat i na drakovi. Těch je několik druhů, přičemž samozřejmě platí přímá úměrnost mezi cenou a rychlostí. Teď k té obchodnické stránce hry. Když doplujete nebo doletíte do nějakého města, zajdete si na farmu. Zde si koupíte pozemek, na kterém můžete pěstovat obilí, víno nebo chovat krávy. S postupem času budou vaše zásoby růst a vy je můžete za nějakou tu korunu prodat. Opět platí přímá úměrnost (on už neví, jak by mi tu maturitu připomněl, pořád jen ÚMĚRNOST - pozn. Johnson), čím více pozemků tím více zásob a tím více peněz. Když budete mít dostatek peněz, můžete se dát na dráhu pirátskou, opět je k dispozici několik druhů válečných lodí, takže stačí jen najmout posádku v sestavě od obyčejných lukostřelců až po neobyčejné draky. Pak již nic nebrání námořním soubojům a zajímaní obchodních lodí.

Samozřejmě, že v tom vašem světě nejste sám, naopak konkurence je velká a vaše území malé. S tím si ale zajisté poradíte. Jak je vidno možností je tu dost. Grafika je taky dobrá. Hudba a zvuky jsou víc než dobré, např. kdákání hus na trhu, lahodný zvuk půllitrů v hospodě apod. Avšak hra má také své stinné stránky. Animací je tu velice poskrovnu a možná že ani to ne. Města sice vypadají pěkně, ale všechna vypadají stejně, takže v tom máte co chvíli pěknej hokej. Docela mě taky překvapilo, že když jsem najel na příkaz "load ship" (tedy naložit loď), loď jsem začal vykládat a naopak. Možná že těch chyb je trochu více, než by bylo zdrávo, přesto se mi hra líbila. Myslím si, že i vás na nějaký ten čas zaujme, pirátem se přeci nestanete každý den. Vzhůru ve stopách Sira Francise Drakea.



LEWIS

80%	Grafika
30%	Animace
85%	Hudba
83%	Zvukové efekty
82%	Přitažlivost

BIG SEA
Starbyte software
Generation 1994
Na počítače: Amiga

Hodnocení: **72%**

Porovnej: PIRATES OF GOLD. Piráti měli více animací, byli rozmanitější a zábavnější, maximálně tak ten obchod je Bi Sea lepší.

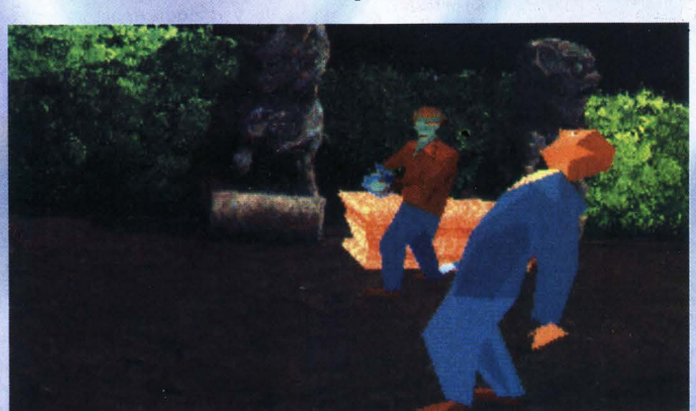
ALONE IN THE DARK II

Počas hry si neustále nahrávajte svoju pozíciu save. V hre je to veľmi dôležité, lebo je dosť ťažká a mnoho krát sa vám aj s návodom stane, že vás zabijú.

Ale teraz už k hre. Objavíme sa za bránami záhrady pri dome. Náš prvý nepriateľ, ktorý po výbuchu ostál otrasený na zemi, nám nebude robiť problémy. Najlepšie je ho zabiť najprv našou hlavou. Vždy, keď niekoho zabijeme, vystrekne z neho krv, teda vlastne taká zelená voda. Potom už nemusíme ďalej strieľať a byť protivníka. Po našom prvom odporcovi ostane samopal, potom zásobník a fľaška na pridanie energie, ktorá sa bude trebárs volať vitamín. Ten vypijeme. Zoberieme si samopal a pôjdeme smerom ku domu doprava. Ďalších dvoch zastrelíme pomerne ľahko. Ak sa nám minuli náboje, doplníme si ich. Prejdeme kúsok dopredu, samopal odložíme a zadáme tlačiť. Odtlačíme podstavu z kotvou a vojdeme do záhradného bludiska. Prvého čo stretneme skúsime zabiť bez zbrane, je to tak lepšie, lebo budeme potrebovať ešte dosť nábojov. Skúste zabíjať takto tých, čo nemajú samopal. Treba často ukladať pozíciu, treba sa skovávať za roh kríku, dobré je aj protivníka pritlačiť k stene a potom ho stačí dobiť.

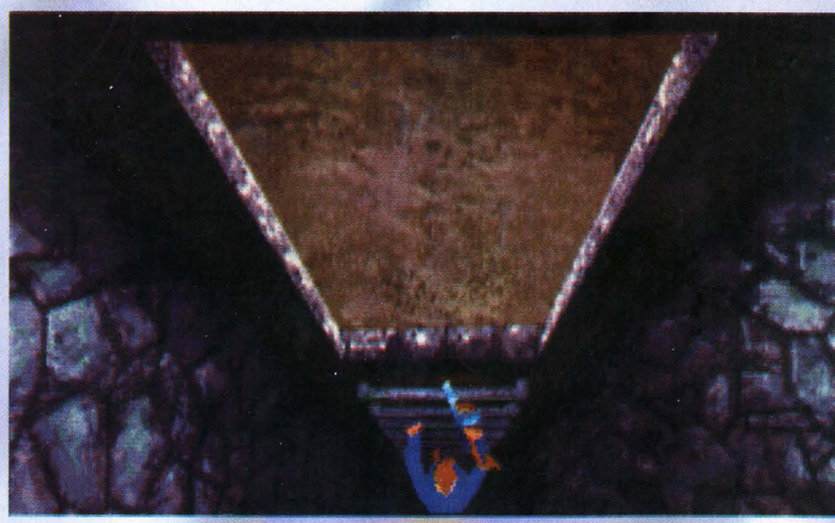
Po smrti záhradníka zoberieme fotku. Vojdeme hlbšie do záhrady a prejdeme do pravej strany. Použijeme samopal, potom zoberieme zásobník a vitamíny, ktoré vypijeme a potom špagát. Prejdeme sp ť, kde sme odbočili doprava, a ideme dole. Prídeme ku akejsi križovatke, kde zlikvidujeme jedného čo víde zľava, potom toho čo je dole, s ktorého ostane kniha. Prejdeme dohora a keď sa nám tu objaví ďalší, ujdeme sp ť na križovatku, tu ho ľahšie zabijeme. Prejdeme doľava, prejdeme párkrát dole, pokým prídeme ku štyrom kartám na zemi. Tu nájdeme kotvu, ktorú použijeme na špagát. Potom sa postavíme na guľovú (pikovú) kartu. Prepadneme sa dole. Tu dole zoberieme vitamíny. Chlapíka so sudom poľahky zabijeme. Ešte tu nájdeme zápisník. Zelenú truhlicu odtlačíme a spod nej zoberieme kartičku. Ľahko zabijeme aj ducha, po ktorom ostane meč, ktorý si zoberieme a budeme ho používať. Vídeme von na povrch. Prekvapí nás ďalší, ale aj toho zlikvidujeme. Sp ť na križovatku, hore a potom keď bude pohľad smerom ku nám pôjdeme dozadu, kde neni dobre vidieť ďalší priechod, prejdeme ďalej, potom dole, zabijeme protivníka, zoberieme vitamíny a pôjdeme dole. Dva konáre, ktoré nás nechcú ďalej pustiť. Zničíme ich mečom. Ideme ďalej, kde na nás čaká dosť odolný a ťažký pirát s drevenou nohou, s ktorej strieľa. Nájdeme tu vitamíny a útržok novín. Pri dverách použijeme kotvu so špagátom. Dvere sa otvoria a mi vojdeme. Tu dole nájdeme mincu, kľuku a sáčik. Pri mŕtvom profesorovi nájdeme ďalší kúsok zápisníka a pakľúče. Zápisníky spojíme dokopy. Pri dverách použijeme noviny, pakľúčmi vytlačíme kľúč zo zámku, zoberieme ho a otvoríme dvere. Vojdeme dnu. Tu vnútri prejdeme doprava ku páke použijeme sáčik, ktorý potom buchneme, strážnik sa postaví a vtedy rýchlo potlačíme páku. Uvoľnení sud by ho mal zlikvidovať. Zoberieme si knihu, vitamíny a zbraň. Zájdeme za hodiny a použijeme páku. Otvorí sa nám tajný priechod. Zoberieme knihu a po vstúpení dovnútra aj náboje. Vyvezieme sa hore výťahom. Tu zabijeme ďalšieho, po ktorom ostane hák. Otvoríme ďalšie dvere a vstúpime. Zoberieme zo zeme lopárik a otvoríme dvere. Doplníme si zbraň a vstúpime. Týchto dvoch tiež ľahko zlikvidujeme, aj keď je ľahšie raz spoza dverí streliť, teda zvonku a potom už len dokončiť lopárkom. Vovnútri zoberieme so stolíka náboje a doplníme si ich. Prejdeme ku kartám na stojanoch naľavo, nie ku tým na stene. Pokúsime sa na nich nastaviť troje gule (piky) a to tak, že do nich budeme búchať. Z bližšia sa otočia o dva a z v čšej vzdialenosti len o jeden znak. Keď nastavíme troje vedľa seba, štvrtý znak môže byť hocijaký buchneme do tohto štvrtého 2x a otvoria sa nám dvere. Po zlikvidovaní vstúpime dnu. Tu zoberieme whisky to nepime a staré dobré vitamíny. Za sudmi nájdeme dve knihy. Pri dverách je automat s bielou pákou, do ktorého hodíme mincu. Vyhráme dva žetóny. Keď vídeme von, zabijeme tučka a zoberieme vak. Otvoríme ho a šašovský oblek, ktorý tam bol, si oblečieme. Vídeme nasp ť von a po schodoch hore. Tu na poschodí sa radšej ani nedotknime malého kuchára, ktorý tu pobehuje. Prejdeme doprava, kde je socha, s ktorej si zoberieme korunu. (Táto socha hádže vydli, ktorým sa nedá uhnúť, vtedy ak dlhšie stojíme pred ňou, preto do kuchyne napravo treba radšej vždy prebehnúť!). So stola zoberieme panvicu a tanier s jedlom, ktorý o chvíľu zjeme. Panvicu si dáme ako bojový nástroj a zabijeme veľkého kuchára. Mali by sme tu nájsť aj fľašu vína a jed. Použijeme víno s jedom a budeme mať otrávené víno (nepiť...). Prebehneme von z kuchyne a zasa na vyššie poschodie, kde odstránime pištoľníka. Otvoríme dvere a vojdeme. V dverách naľavo nič neni, preto ideme do stredných kde zabijeme biliardistu. Ostane po ňom dobrý meč, pod stolom revolver a vzadu v poličke ďalšia kniha.

Vídeme von a vojdeme do zadných dverí. Pri posteli jemne doprava. Sú tu dve ruky s mečmi, ktoré odstránime mečom rovnako ako tie stromy. Zoberieme útržok pergamenu. Bielej soške naľavo dáme na hlavu korunu. Prebehneme do kuchyne. Keď príde malí kuchár, vybehneme von, počkáme kým na nás socha hodí vydli a rýchlo do kuchyne a skováme sa za malého kuchára, ktorý si to odskáče. Pred dvojité dvere pred sochou položíme!!! otrávené víno. Ochvíľu sa otvoria a vojdeme. Ďalších dvoch bez problémov zlikvidujeme, vojdeme a na prístroj vyzerajúci ako orgán použijeme obidva žetóny. Zo zeme zoberieme malé koliesko, je ho zle vidieť. Ideme doprava do otvorených dverí kde nájdeme vestu, oblečieme si ju, samopal a zásobník. Zasa vedľa sochy a do dverí vedľa nej. Otvoríme ďalšie dvere. Nevojdeme dnu, ale strelíme revolverom do chlapíka, ktorého je vidieť spoza dverí, rýchlo si dáme meč a budeme sekať. Vojdeme dnu a rýchlo zasa von a zasa sekať dovtedy, dokým nebudú všetci mŕtvy. Vojdeme a zo stromčeka zoberieme červenú guľu. Zasa na poschodie ku biliardovému stolu, kúsok doľava ku stroju, do ktorého guľu dáme. Vídeme von a do dverí naľavo ku soške, ktorej sme dali na hlavu korunu a do tmavých dverí pred nami. Tu doprava a zoberieme amulet, ktorým sa teleportujeme a poschodie vyššie. Tu nájdeme kúsok novín a vitamíny. Otvoríme dvere a zlikvidujeme niniu, po ktorej ostane granát a zeleného strelca, po ktorom zasa ostane kľúčik. Prejdeme ku malej truhlici, ktorú len otvoríme, a doprava do veľkých otvorených dverí, kde malé koliesko použijeme na hlavu na pružinke, s ktorej vypadne hviezdička, ktorú zoberieme. Vídeme von



z izby a otvoríme dvere naľavo. Tu sa postavíme hneď ku dverám a hodíme cez ne hviezdičku. Potom ustúpime. Keď šašo vojde dnu, pôjdeme za ním do izby a potom zídeme dole do kuchyne cez otvor. Vídeme hore na poschodie, ku biliardovému stolu a pomocou kľúča otvoríme dvere. Ideme dnu. Dostaneme sa do vezenia, s ktorého sa dostaneme pomocou háka. Zídeme dole k dvojitým dverám, ktoré skúsime otvoriť. Teraz budeme chvíľu hrať s malým dievčatkom. Odtlačíme dosku spred otvoru a prejdeme. Na zemi nájdeme potravu pre papagája ktorého nakŕmime. Zo stola zoberieme solničku a sendvič, ktorý zjeme. Teraz príde trochu ťažká scéna. Vídeme von, rýchlo prebehneme doľava a skováme sa pred pirátom v otvore. Keď bude pirát pri stene, prebehneme rýchlo na opačnú stranu, teda doprava na rebrík. Zasa na druhý rebrík hore. Teraz to príde. Spôsobom behu obehneme najprv otvor, z ktorého sme vyšli, potom prebehneme poza drevenú krabicu hore, potom poza drevený sud hore a priamo ideme zobrať zapaľovač ležiaci na zemi. Otočíme sa pribehneme ku druhému otvoru, prepneme si na spôsob tlačenia (ako keby sme chceli tlačiť) a takto môžme vstúpiť dolu. Ak sa nám toto všetko podarilo, sme v bezpečí. Tu zo truhlice zoberieme kanón z police vázu a zo skrine pri posteli palicu kapitána. Použijeme kanón, ktorý už dievčatko samo správne nasmeruje, potom doň nasypeme soľ. Hodíme vázu do dverí, ktoré sa otvoria. Pripravíme si zapaľovač. Keď sa pirát pohne, pohneme sa aj mi smerom dopredu čím vlastne kanón odštartujeme a tým zabijeme piráta. Ostane po ňom zvonček, ktorý zoberieme. Vídeme von do protiľahlých dverí, kde zo stola zoberieme kuraciu nôžku. Postavíme sa ku zavretým dvierkam pri stole a zazvoníme. Zídeme tak dole do kuchyne. Cestou dole nájdeme kľúč, ktorým otvoríme šedú skriňu v pravo. Nájdeme ľad vlastne nádobu s ľadom a sirup. Teraz to bude zasa trochu ťažké. Vídeme rýchlo von z kuchyne smerom do vstupnej haly. Asi tak na druhú červenú kocku sprava (kocku na dlážke) oproti soche dáme ľad na zem. Zabehneme zaňho a pirát sa na ňom šmikne a zabije. Vídeme na poschodie, kde doprava tiež ako sú kocky, vylejeme sirup. Prebehneme tesne ku schodom (to aby nás nezbadal) a pirát sa prilepí. Zasa ideme ku biliardovému stolu, kde nájdeme žetón a potom ku malému vezeniu, kde sme sa oslobodili hákom. Tu v pravo pri otvorenom stole použijeme kapitánovu palicu, čím získame kľúčik a knihu. Vrátime sa do miestnosti, kde sme dali na soške na hlavu korunu, potom do dverí, kde sme sa teleportovali a postavíme sa na kamenný štvorec, kde použijeme kapitánovu palicu, ktorá sa nám zmení na čarovnú a to nás teleportuje dole na prízemie. Zasa ideme do kuchyne, kde zasa tak isto vyriešime ďalšieho piráta s ľadovou kockou, pristúpime ku dvierkam, ktorými sme prišli a použijeme zvonec. Po vyvezení hore nás chytia kuchári a budeme op ť uv znený. Teraz už zasa budeme hrať v úlohe muža. Tri krát sa pokúsime zobrať kľúč pri nohách (šípka doprava). Odomkneme sa a zabijeme piráta. Zoberieme meč a odteraz ho budeme používať. Otvoríme dvere, zabijeme ďalšieho a zoberieme samopal a vitamíny. Ďalej používame meč. Na chodbe zabijeme ďalšieho, po ktorom ostane pirátska zbraň a knôt. Najprv pôjdeme otvoriť dvere oproti skrýši, kde sme sa vtedy skovali s dievčatkom. Najlepší spôsob zabitia tohto nepríjemného piráta je, ak vstúpime dnu, rýchlo vídeme, skováme sa na ľavú stranu od dverí a budeme už len sekať do piráta, ktorý strieľa do steny. Po ňom ostanú náboje do pirátskej zbrane a vitamíny. Do tejto izby neni potrebné ísť. Ak sme tu boli vídeme von a vstúpime do najbližších dverí. Tu si poľah-

ky poradíme s pirátom, zoberieme vitamíny, muníciu, zbraň a vestu. Odtlačíme sud zoberieme vestu a fľašku, ktorú rozbijeme a zoberieme správu. Obidve vesty si oblečieme a vídeme von z izby. S pirátom pri rebríku odstránime a vojdeme do izby oproti dverám, odkiaľ sme prvý krát vyšli na chodbu. Tu si poradíme s dvoma pirátmi a zo zeme zoberieme zapaľovač z poličky kliešte a v rohu izby nájdeme kľúčik. Vídeme von a ideme po rebríku, kde sme išli aj s dievčatkom. Prejdeme na opačnú stranu chodby do prvých dverí napravo. Tu najprv zlikvidujeme piráta, ktorý sa ochvíľu zobudí, zoberieme si po ňom muníciu a potom prestrihneme drôty s kliešťami na kanóne. Postavíme sa kúsok pred kanón a stlačíme šípku do predku, potom budeme držať SPACE. Mali by sme ísť smerom ku kanónu a budeme (vlastne on pôjde stále sám) bude akoby našľapovať na kanón. Po niekoľkých pokusoch sám odtlačí kanón na správne miesto a nasmeruje sám aj hlaveň. Na kanón môžme dať knôt. Vídeme von z izby do izby oproti, kde si poradíme s tromi pirátmi, ktorý sa o chvíľu zobudia. Zídeme dole na prízemie a otvoríme zamknuté dvere s kľúčkom. Vstúpime dnu do muničného skladu. Zabijeme piráta, po ktorom ostane kniha a sud s pušným prachom. Ideme hore na poschodie do izby, kde boli traja piráti. Tu použijeme sud s prachom. Automaticky ho uložíme na správne miesto. Vojdeme do izby oproti ku kanónu a so zapaľovačom zapálime knôt. Ideme na miesto výbuchu, kde zoberieme zlato vo vrecúšku. Prejdeme ku dverám pri rebríku a použijeme na ne zlato. Otvoria sa dvere oproti. Vojdeme zabijeme kuchárov a zoberieme vitamíny. Otvoríme dvere oproti nám. Tu zabijeme ďalšieho kuchára. Zoberieme po ňom špeciálny kľúčik. Prejdeme ku dverám, kde sme použili zlato a otvoríme ich týmto kľúčom. Dostaneme sa do hypnózy a hrajeme chvíľu s dievčatkom. Na kapitánovu sochu použijeme čarovnú palicu. Otvoria sa dvere. Vstúpime dnu, prebehneme ku oltáru a použijeme naňho kuraciu nôžku. Preberieme sa ku životu. Zo zeme vystúpi obor, ktorému musíme ujsť hore na palubu. Zasa to bude trochu ťažké. Pribehnime rýchlo ku fialovému meču. Skôr ho stihne síce ukradnúť ninia, ale mi pokračujeme ďalej. Musíme postupne zabiť všetkých na palube. Najlepšie je najprv zabiť tých tučkov, no nie toho čo



hádže palice, potom toho s harmonikou po ktorom nám ostane hák. Keď sme ho zvládli a zobrali hák vídeme hore na stĺp po rebríku. Tohto tu zasa zabijeme. Postavíme sa pred rebrík, nad nami je lano. Použijeme hák a prevezieme sa cez iano ku niniovi, na ktorého je najlepšia pirátska zbraň, ktorú si treba vždy po každej strele doplniť. Dobré je najprv prejsť na stožiari smerom dole na malú plošinku a až potom strieľať. Keď ho zabijeme, skočme iba dole zo stĺpa. Zoberme fialový meč. Tento budeme teraz používať. Teraz rýchlo pribehneme ku stĺpu, po ktorom sme vtedy vyliezli a kliešťami oslobodíme dievčatko, tak aby sme odišlo. S fialovým mečom budeme stále sekať do piráta, najlepšie tak, že ho obídeme a budeme ho odtláčať sekaním smerom od dvoch kanónov. Musíme stále sekať. Raz síce na chvíľu umrie a hneď sa postaví. Keď ho dostaneme pribehneme už sami ku dievčatku a vychutnáme nie moc efektný koniec.

MARIAN LAZOR

POLICE QUEST 3

dokončení návodu z minulého čísla

Je to bouda nebo nějaká habaďura? Kdo ví. Každopádně zbylé dva dny nezplodila moje hlava a nenapsalo moje pero. Zažranej do RAVENLOFTa věnuji všechen volný čas, a že ho je opravdu málo, pouze jemu. No a když už k nám do redakce dorazil návod od jednoho čtenáře, rozhodl jsem se zbylé dva dny vycucnout z jeho článku a připlácnout zde. Můžete si alespoň porovnat rozdíl. (Doufám, že mě potom neukamenujete.)

DUNDY

Den pátý

Jdi do kanceláře a přečti si oznámení na nástěnce. Zapni počítač a učiň zápis o podezřelém autě. Zavolej Dispatch a požádej o informace o hledaném vozidle. Zapni počítač a vyber "tools a city map". Spoj místa tří vražd a Mariina přepadení. Pátý bod spoj na 8th Street a Palm. Měl by ses koukat na přesný pětiúhelník. Vypni počítač a jdi do psychologické poradny ve 2.patře. Seber spisy ze stylu a přečti si je. Běž do garáží a jeď do "Old Nugget saloon". Vezmi "Scraper" a obálky z kufru. Prohlédni si auto a umísti na něj "štěnici". Klikni se "scraperem" na auto a vejdi do domu. Až vejde druhý hráč kulečníku, prohlédni si ho a vezmi si svoji zbraň. Jakmile začne utíkat, běž do auta a zapni radar. Jeď na dálnici a vystup z auta. Vezmi světlice a polož je na silnici. Prohlédni si havarované auto a vezmi klíče od zapalování. Promluv si s lékaři a otevři kufr havarovaného auta. Prohlédni balíčky kokainu a vezmi je. Po příjezdu plukovníka se vrať na stanici. Počkej až Moralis odejde a jdi do své kanceláře. Odemkni její stůl a prohlédni si papírek, na kterém je napsaná kombinace zámku její skříňky. Rychle zavři její stůl a jdi do archívu. Založ obálky pod číslo 199144 nebo 199145. Jeď do nemocnice. Polib Marii a vrať se domů.

Den Šestý

Běž do kanceláře a promluv si s kapitánem. Jdi ke své skříňce a použij toaletní papír se záchodem. Jakmile začne téct voda, běž ven a promluv si s uklízečem. Až odejde jdi ke skříňce Moralis a rychle jí otevři. Klikni se svým notebookem na obsah a vrať se do kanceláře. Promluv si s kapitánem a jeď do Coroner office. Otevři mrazící boxy a přečti si visačky na lidech. Po příjezdu lékaře si vezmi ústřižky z novin a Manilla obálku. Jeď na adresu Rocklin's. Po obdržení vzkazu navštivte nemocnici. Otevři obálku a dej medailon Marii. Jdi do auta a jeď na adresu, kterou se dozvíš. Vezmi "scraper" a obálku z tvého kufru. Promluv si s požárníkem a vstup do domu. Vezmi fotografii na zemi a prohlédni si jí. Vstup do kultovní místnosti a použij "scraper" na zbytky vlasů a krve. Vrať se do auta a jeď do Mall. Jdi do armádní kanceláře a ukaž svůj průkaz a fotografii. Seber oznámení a vrať se na stanici. Promluv si s psychologem a ukaž mu povolání. Po vyslechnutí jeho diagnózy se vrať do auta a jeď do Crack house (525 Palm). Jeď k soudu a promluv si se soudcem. Ukaž mu výstřižek a fotografii. Vezmi zatykač a vrať se do Crack House. Ještě nemůžeš použít zatykač a tak se vrať na stanici a uschovej vše, co jsi našel. Potom jeď zpět k soudu.Promluv si se soudcem a vezmi povolení. Vrať se do Court house a vezmi zbraň. Promluv na dveře a až dveře vypadnou, vstup dovnitř (??? - pozn. Dundy). Jakmile vstoupíš, podezřelý tě bude chtít zastřelit, zastřel ho. Druhého zatkni a prohledej pohovku. Použij dálkové ovládání a zvol kanál 8. Vstup do tajného vchodu s napřaženou zbraní a zastřel podezřelého mezi barely. Po příchodu tě bude chtít Moralis zastřelit, ale zastřelí jí příslušník policie. Nakonec ještě navštivte Marii v nemocnici. A to je konec.

Za dokončení děkujeme PAVLOVI GULOVI

AMIGA ACTION REPLAY III

Často se v Excaliburu objevují záhadná slova jako "típdeska" nebo "freezer". Mnozí z vás vědí, o co jde, někteří tuší, ale jsou i tací, kteří nevědí o tomto zařízení zhola nic. Na co je tedy Action Replay?

Zjednodušeně řečeno pomocí típdesky zastavíte běh procesoru a můžete vykonávat různé funkce, jako jsou například vytahování obrázků nebo hudebních modulů z her (a uložení na disk, takže s nimi můžete posléze pracovat s klasickými programy - Deluxe Paintem, respektive Sound Trackerem), zadávání nesmrtelností do her, hledání nesmrtelností, zpomalování her (škoda jen, že nejde i zrychlování, často by se to hodilo), ukládání stavu paměti na disk (např. se to hodí u akčních her, kde není možnost save) a další funkce pro "hrabání" se v programech. Škoda jen, že Action Replay existuje jenom pro Amigu 500 a 500+. Majitelé Amigy 600 a 1200 mají smůlu, ale prý už se na tom pracuje. Další nevýhodou je poměrně vysoká cena Action Replay-ky, která se pohybuje okolo 3500,- Kč. Action Replay se zasouvá do Amigy zleva. Pokud se zapne počítač, automaticky se uvede do chodu i Action Replay. Otočným knoflíkem regulujete rychlost hry, páčkou ji buď zapnete anebo vypnete. Stlačíte-li červené tlačítko, ihned skočíte do programu Action Replay, kde zadáváním příkazů spustíte funkci, kterou chcete vykonat. Ale co je hlavní, příkazem "x" se vrátíte zpět do hry a pokračujete dál! Bohužel ani Action Replay nefunguje na 100%. Ochrana proti němu je totiž velice snadná, a tak často nejdou tahat obrázky, o hudbách ani nemluvě. Hlavně u novějších her.

Nesmrtelnost do her můžete zadat dvěma způsoby - pokud znáte adresu, kde se nachází počet životů (např. v Excaliburu pod pojmem "Adresy pro freezer"), jednoduše ji zadáte a jste nesmrtelní. Nebo se dá nesmrtelnost také vyhledávat. Podíváte se, kolik máte životů. Řekněme 3. Necháte program najít všechny adresy, kde je číslo 3. Hrajete dál, ztratíte život, necháte program najít adresu, kde se změnila hodnota ze 3 na 2 a to je ona adresa, kde se nachází počet životů. Vypadá to složitě, ale věřte, že je to velice jednoduché. Action Replay je zařízení, které zjednodušuje všem gamesníkům jejich těžký život a nebýt tak vysoké ceny, věřil bych, že by "típdeska" nechyběla ani u jednoho počítače.

RIP

Pro: Velmi dobrá pomůcka jak pro pařany, tak pro ostatní
Proti: Vysoká cena (okolo 3500,-)

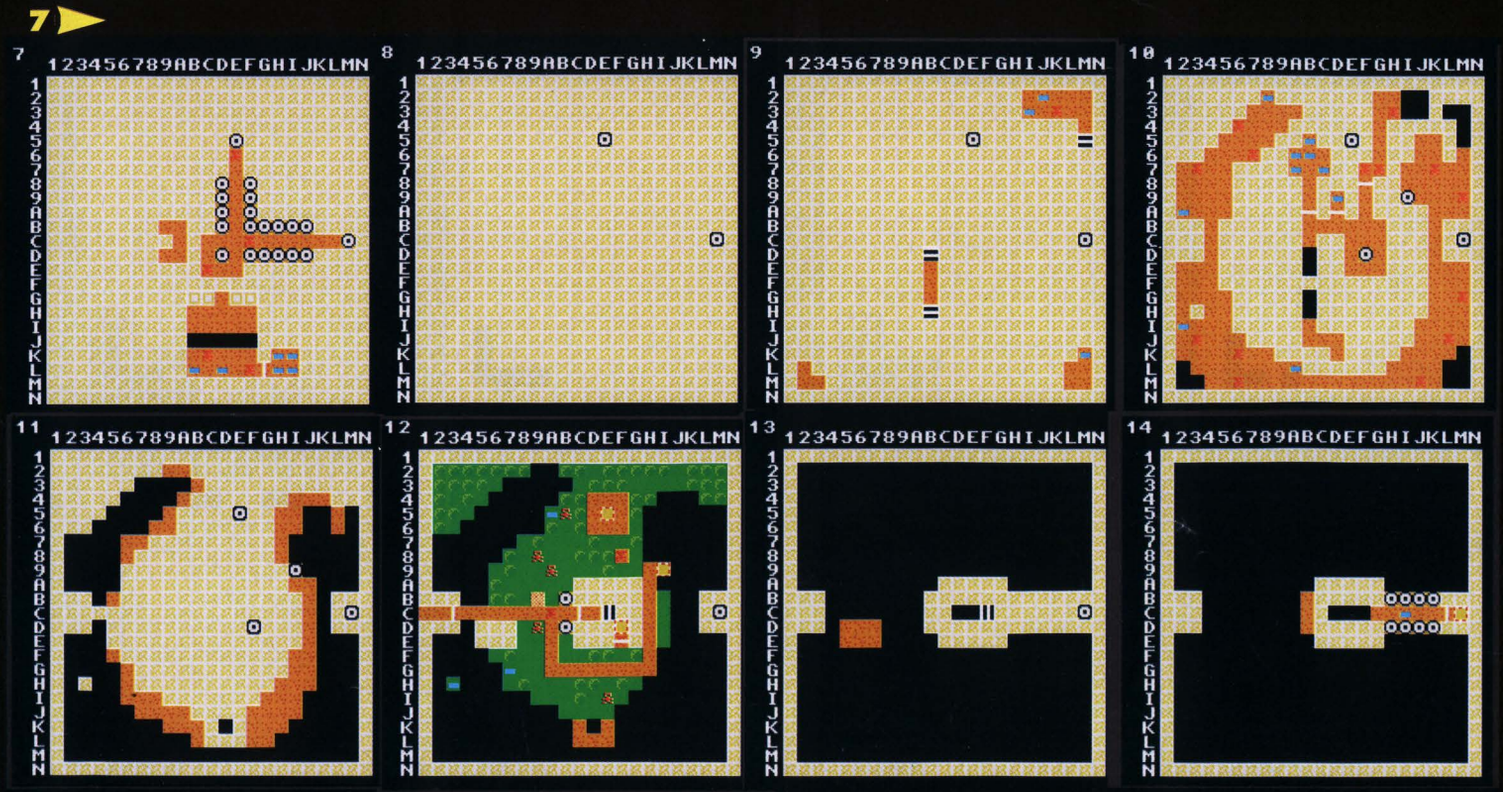
HIRED GUNS

verze Amiga

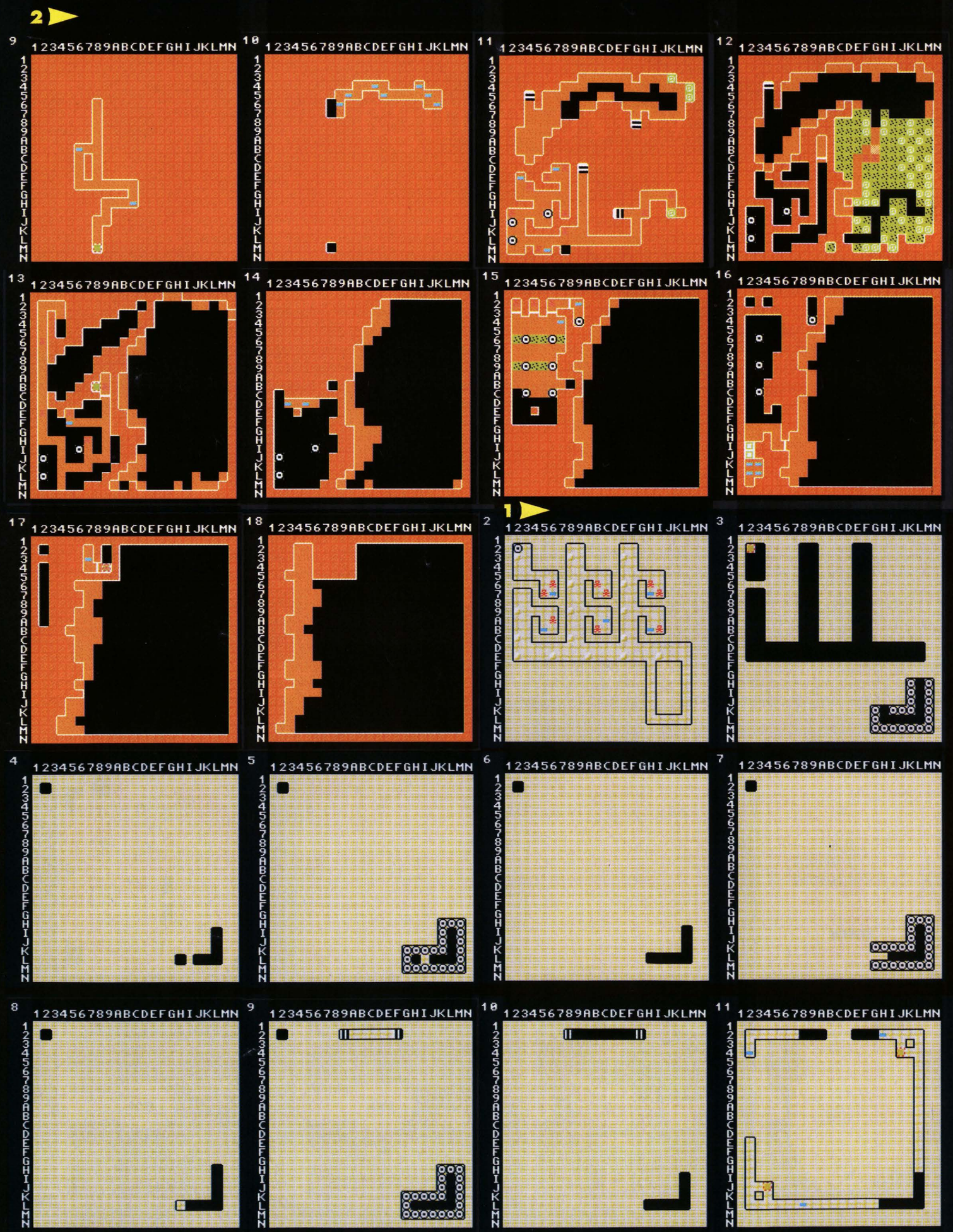
Úvodem několik rad a připomínek (a výhrůžek): Mapy jsem stvořil v 16 barvách a to tak, aby co nejvíce připomínaly to, co je vidět na radaru ve hře. Doufám, že layout a tiskárna půjdou do sebe a nedopadne to jako mapy na Wizardry... Tak jsme si zanadávali a nyní už do práce: Do party je NUTNO bezpodmínečně vybrat CIMa a CIM LITEa, zbylé dva členy zkusmo podle jejich výzbroje, užitečný je granátomet nebo nějaký kulomet, samopal nebo granáty. Munice jsou čtyři druhy: 44mm, 9mm, 38mm a energetické náboje do laserových zbraní. Granáty jsou nejúčinnější zbraň, následuje laser (nutno ale vypálit více střel, na druhou stranu je této munice hlavně ve v dalších kolech habaděj), 44mm, 38mm, 9mm. Munice 38mm je málo, proto na ni nespoléhejte. Jistá nevýhoda laseru je to, že se pod vodou rozpadá. Při házení granátů pozor na to, že střepiny letí všemi (čtyřmi) směry, proto po hození je nutný úkrok do strany. Další důležité předměty jsou repair kity pro roboty a jídlo s medikity pro lidi. Ve hře se nacházejí tyto předměty fifty-fifty, je proto žádoucí mít jako další dva členy party lidi (ne cyborgy, ti jíst nemohou!). Roboti jsou odolnější a mohou se také bez problémů pohybovat pod vodou (dokud jim zbraně nezreziví nebo nezkorodují (kontlolní otáška, šoudluži)). Z tohoto je jasné, že na hlavní čistící práce se budou užívat roboti CIM a CIM-LITE, zbylí dva budou v podstatě někde v teplíčku čekat na to, až bude cesta k exitu volná, jinak budou působit jako inteligentní nosiči munice...

Nyní k vlastnímu návodu: možná se vám budou ty písmena a čísla zdát trochu nesrozumitelná, ale až se podíváte na mapy, zjistíte, že nic lepšího vymyslet prostě už nejde... Návod hlavně popisuje tzv. nejkratší cestu k východu, zrovna tak očekávám, že pokud někam vejdete, nejdříve vše prohledáte a poberete vše potřebné (hlavně klíče a karty!). Pozice na mapě je označována jako A-BC nebo BC. A je číslo patra (to je v levém horním rohu u každé mapy), B je číslo řádku, C je číslo sloupce. Pokud AA chybí, myslí se tím jeho poslední hodnota. Takže např. poslední bod na osmé řádce devátého patra má kód 9-8N. Nyní následuje popis jednotlivých částí planety spolu s výkladem. Části jdou za sebou tak, jak jsem hru procházel.

Log entry 7: Abandoned Depot Start: 12. Tlačítko k otevření zdi v 17-A7 je v 12-FH, 2B, 6C: klíče k 99,98. Vypínače ruší stěny 73, B3, 11: 4J, J4 jsou výtahy do 16 (na jedno použití). 12-95: schody do 14, zde po třech výtazích B4, B5, B6 do 17-B7, na sever do 14-97, zde je minigun, karta otevře dveře ve 14 k exitu.

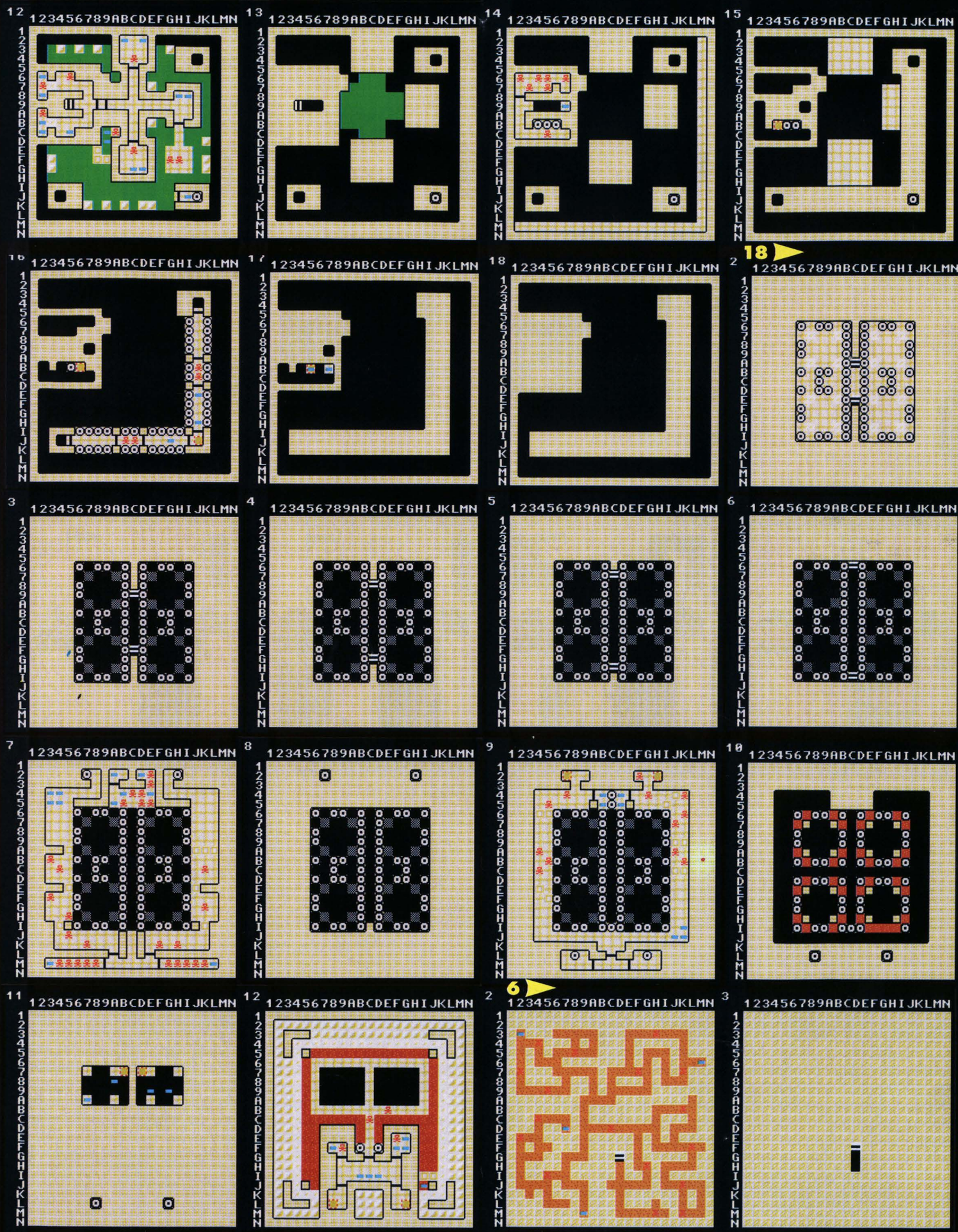


Log entry 2: Cave System Start. 12-B6, schody IE do 11, zde zrušit všechny příšerky, sebrat věci, ve 12-96 schody do 11-76, schody 54 (v případě spadnutí jít do 10-78, 9-78, výtahem 9-M8 do 11-M8), schody 12-44, do 13-34, výtah na tlačítko (při troše cviku se dá zvládnout jen jedním členem) do 15, zde do 26: zde pozor na drsoně - nejlépe použít 2x granát. Další drsoň čeká ve výtahu 49 (sjede dolů). Výtahem nahoru do 17-27, teleport do 16-2M, shodit bloky dolů, dveře I6 na klíč z 15-29, 16-I6 je exit. Ostatní: rychle přeběhnout přes 12-ID a nyní telegraficky: schody 11-IE, 11-DA, 12-AA, 16-2M, 16-I6...

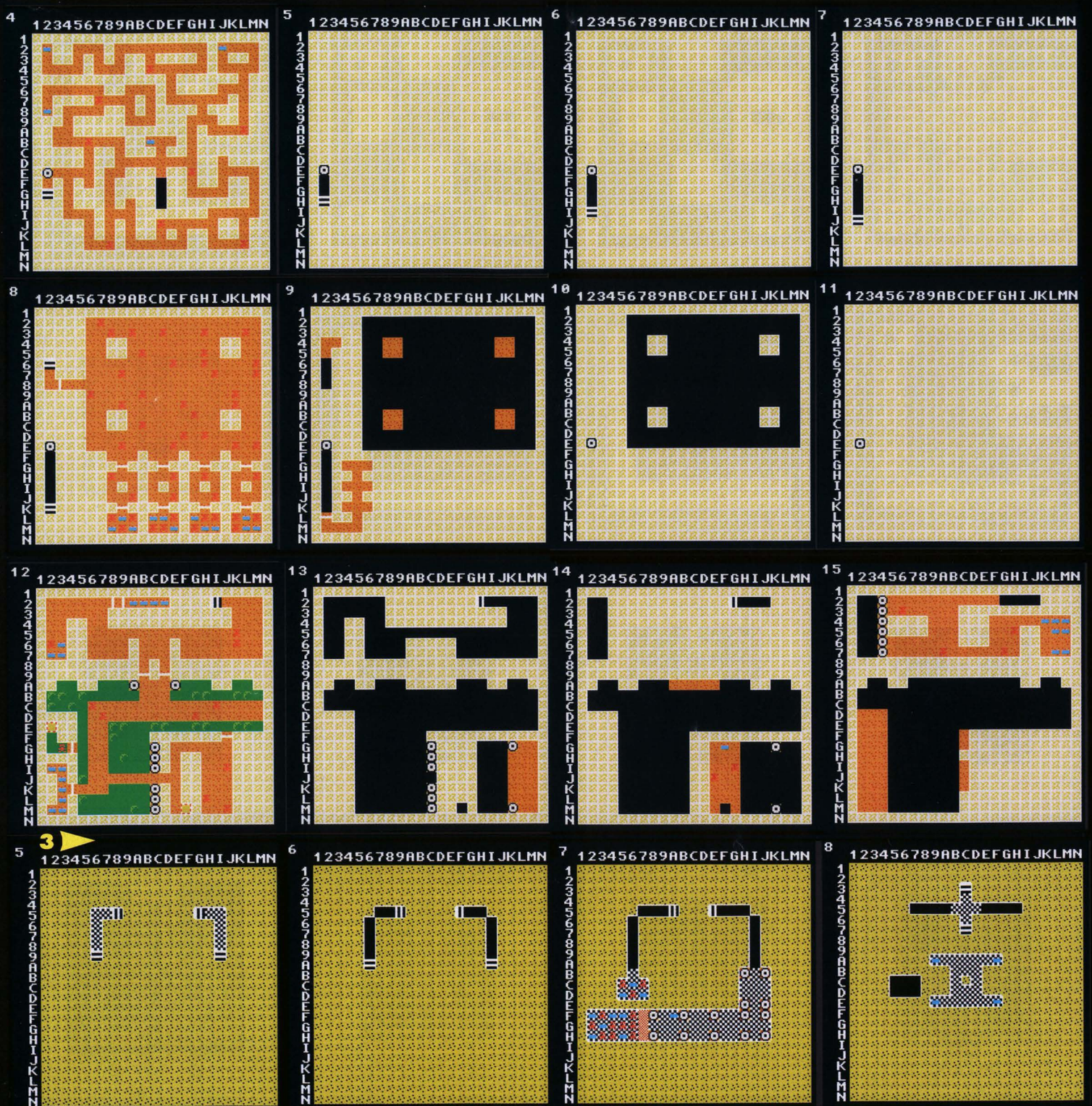


Log entry 1: Artifical Island Start. 12-CA, DF-výtah do 10, zde pokud chcete - odjistit dveře 8F, prásk, prásk, prásk, žraloka nadzvednout granátem, skočit dolů, sebrat věci, rychle schody 9-5M, k výtahu 10-9I a nahoru - uf.. Jinak v 10: zmáčknout FD, dva bloky hodit (tahá se pravým buttonem) do vody na sebe,přejít pro kartu k exitu v 12-C3, v DB 2x střelit do zdi, projít B8 do 10-6C, zde výtahem DF nahoru (opět na to stačí jen jeden), celé opakovat a pak otevřít 7-L6, napakovat se.

Log entry 18: Fusion Reactor Start. 12-BC, vchodem GC do 9, zde JC, GK, AK, 6K, 4E, katra je do 12-G9 (granátomet), výtah 2H do 7, zde 7L, GL ,JG, LE po schodech do 5C, v 2D je 1. část hlavního reaktoru, nezbytně nutného ke konečnému zničení planety, proto ji bezpodmínečně vezměte s sebou!! 2B = exit.

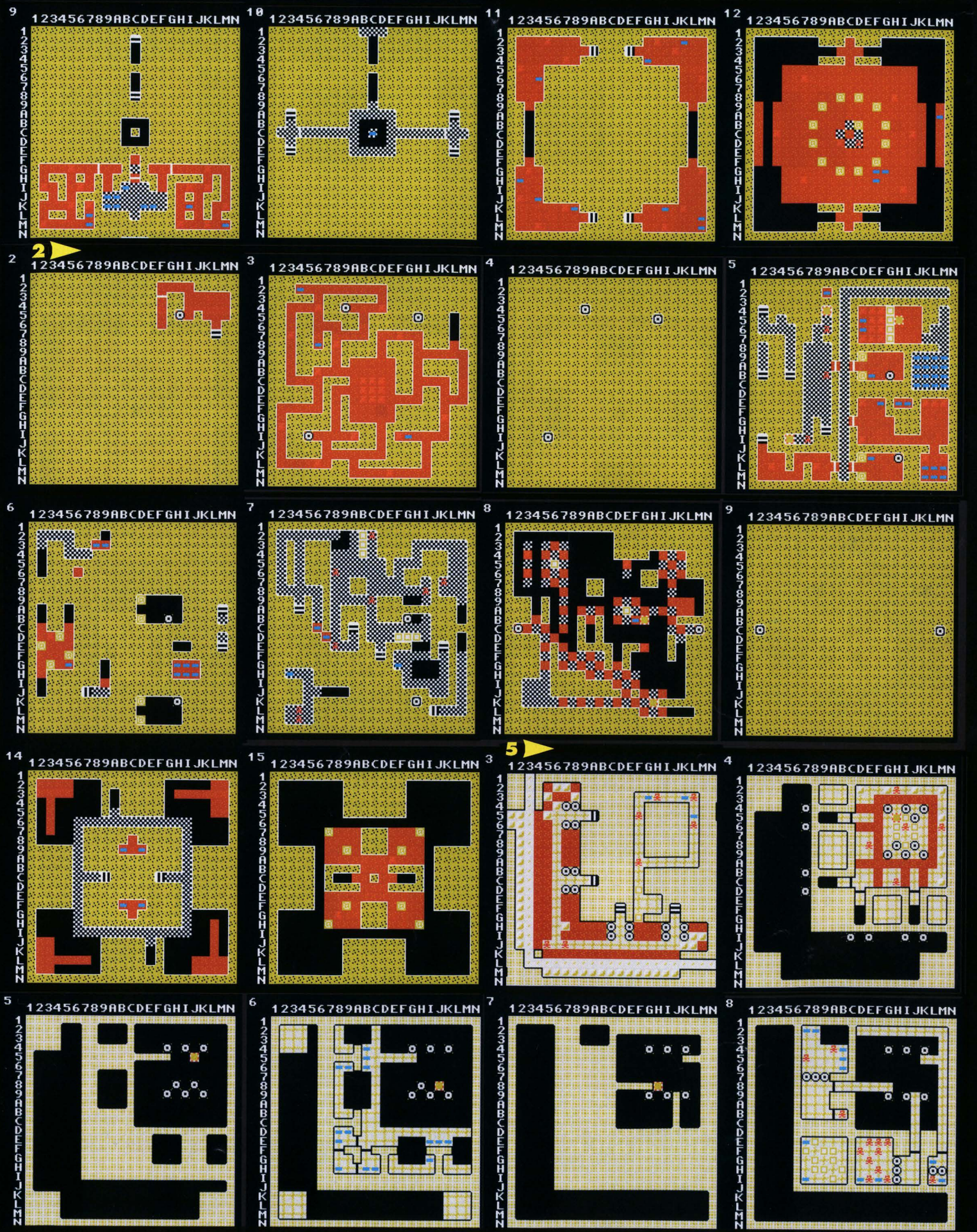


Log entry 6: Urban Development Start. 12-CH (pozor na roboty), zásoby v K4, 12-73, do 15-2F, GM, klíče do 12-28, 29, do JD, výtah E2 do 4-E2, zde sebrat 10 klíčů - pro zbytek po schodech FD dolů. Nyní všichni výtahem E2 a čekat. Ten s klíči jde přes schody 4-G2 do 9-L2, zde teleportem KG do CK, skočit, před dveře 8-GL, vejít, zabít krysu, otočit se směrem ven a střílet, střílet, střílet. Poté otevřít druhé vnitřní dveře, na myši samopal, na robota granát, toto opakovat u všech komor, v 83 je exit.

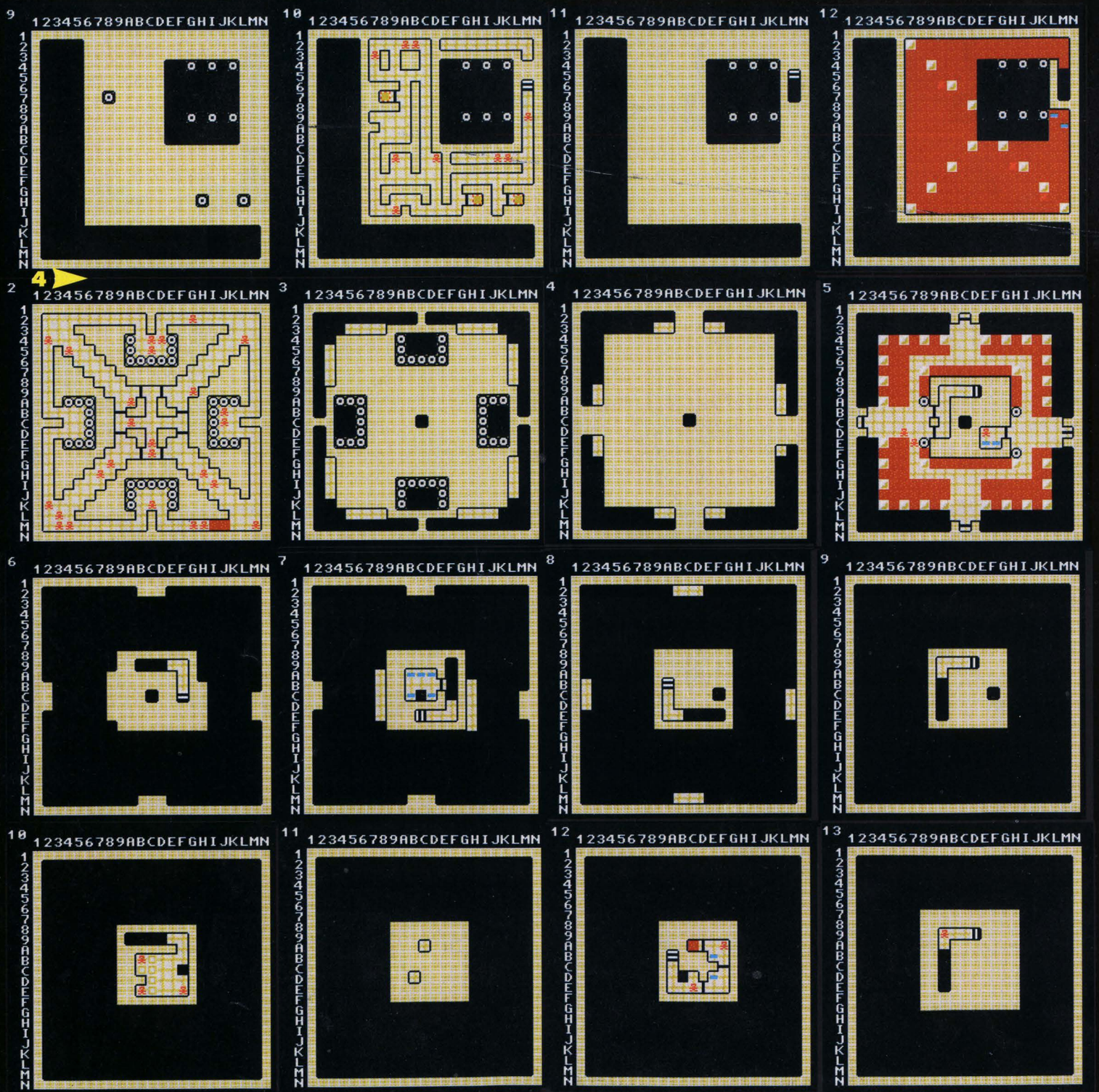


Log entry 3: Laboratory Test Site. Velice nepříjemné místo! Pokud budete mít potíže, raději pokračujte dále, pak se sem po získání experience bodů můžete vrátit. Start: uprostřed 12, po úvodním uvítacím výboru netopýrů: rychle 2C nebo MC, dolů vzniklou dírou v prostředku, sebrat WAVES, v 10-CC ji použít severním směrem (udělá vzduchový tunel ve vodě), pak v 8-5C opět použít severním směrem, poté všichni dírou dolů a shromáždit se ve vzniklých vzdušných místech (krok dopředu, poté výtahem nahoru a na suché místo). Po schodech dolů do 7-CG, vybrat zásoby, teleportem v 10-1D (východní), v komplexu za 9-68 dvě stvůry, ale také laserová puška,. Nyní pozor - přes 7-DI do chodby, kde se po tlačítku otevře průchod k devíti stvůrám, na které buďto 18 granátů nebo laserovou pušku, ale ta se při cestě zpět rozpadne, rozhodněte se tedy sami - buďto pušku položíte (zde je totiž v 9-HC exit), nebo ji obětujete (a/ stejně ji v dalších kolech ještě někde najdete, b/ nezkoušel jsem obyč. laser. pistoli, možná...) nebo ne. Těch devět stvůr totiž hlídá kartu k exitu.

Log entry 9: Temple Horazin. Zde dva týmy po dvou, start ve 12-CB a 12-CD, vzít klíče (jeden bere oba,druhý nic), s kokony se svézt dolů (všichni 4 členové). Ti s klíči sjedou do 10-88 a 10-8G, zde otevřít dveře 78, 98, 8F, 8H, vyjít na stairs, vybrat sklady 12-5D a KB (mnichovi domluvte dvěma granáty), dále nahoru na 14, přes C9 na 15, zde tlačítka otevřou sklady 9C a GC, zpět na 10, vzít klíče z CB, CC, CD otevřít G7, G9, F6, shromáždit po dvou na 12-C2, CM, sjet dolů, blok AE hodit do AC, bloky v 7-3B a DH naházet do dir (udělat mosty), sjet výtahy B6 nebo JF dolů. Zde vybírat sklady, z AA - schody H9, karta, výtah I5 do 3, zde co nejrychleji (ne přes střed) do 8L, schody do 2, karta otevře dveře, stisknout exit enable, výtah 5H do 5 (neodsunovat bloky, proboha!), otevřít zeď, přes LA, I2 do 6, B2 do 4G - exit.

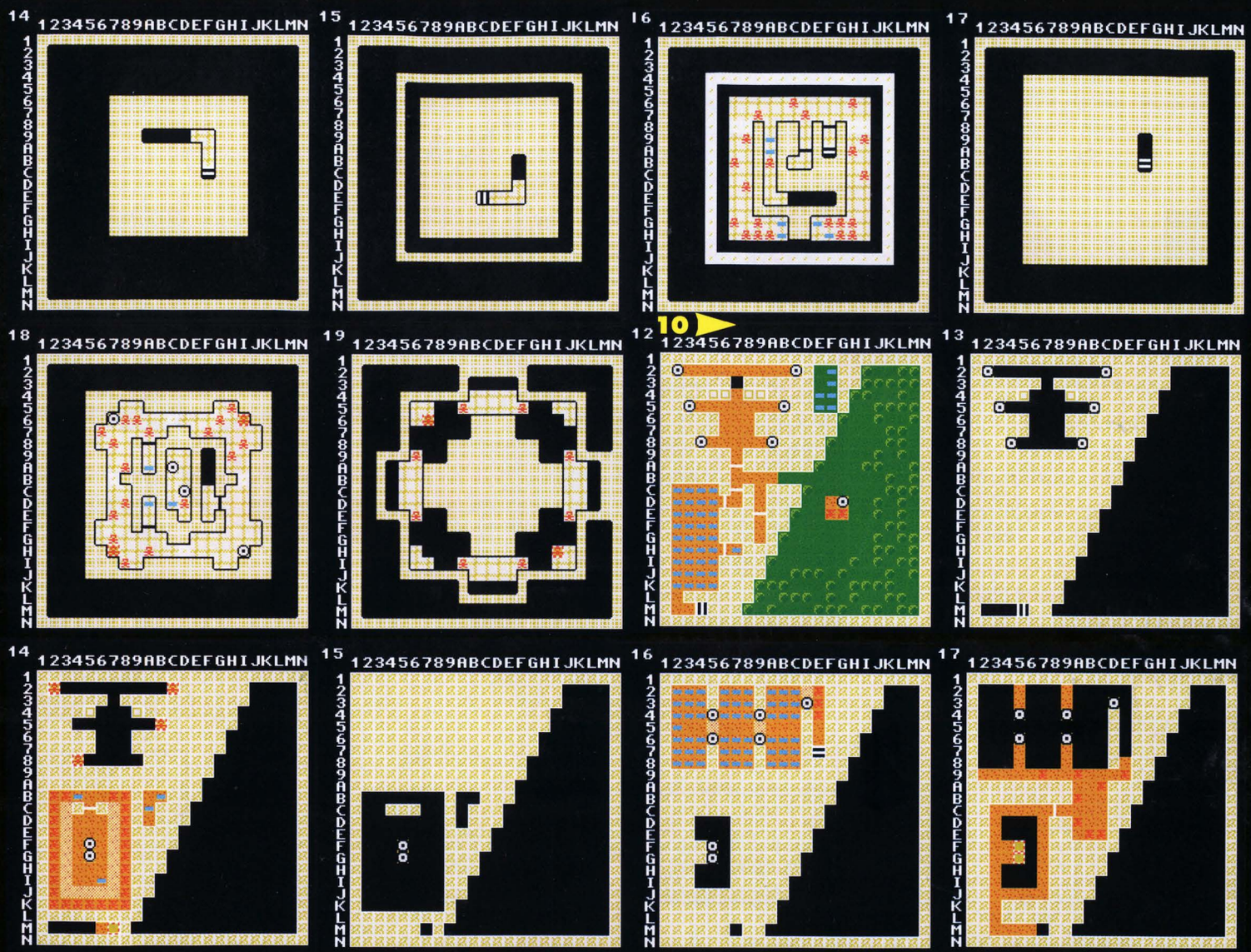


Log entry 5: Refinery. Start: 3-16, odsunout bloky GF, DF, dveřmi FJ do 4-EJ, výtah 8J do 8-9J, FJ, tlačítko, karta, odsunout EC ven, E8 ven, G8 dovnitř, nyní druhý člen sem, výtahem HH do 10, prohledat, schody 6M do 12, zde 2 katry An, 9M, zpět, dalšími výtahy do 8-8G, zde pomocí bridge building most 3B, 2B, 4.karta v 5K, FM, poté všichni do 6-5G, otevřít dveře EA, F8, FB, HA, exit = G9.



Log entry 4: Laboratory Start. 5, skočit robotem do MH (o 2 patra níž), zde nejrychleji do CC k výtahu nahoru, výtah jede do 7, zde je 3. část reaktoru, pak nahoru po schodech EC, 8-BA, 9-9D do 10-8G, odtáhnout EC do EE, sentry zničit granátem, BC do CD, výtah DB do 12, zde dveře ED, CF, AD, schody BA do 13, 14, 15, 16-EB, zde schody AF do 17, 18-CF, tlačítka v rozích otevírají silové stěny, zde zmáčknout (po menším boji) tlačítka AA, DA (otevřou exit), zpět do 16, BC = exit (pozor na "přátele").

Log entry 10: Ammunition Depot. Toto je možno používat pro doplnění zásob (do projité části je totiž možno se vrátit a projít ji znovu). Start: 12-DG, dveře A7, (pozor u výtahů) do 37 naházet všechny bloky, přes 2D do skladu 2F, dveře D6, směrem D1 hodit granát, rychle uskočit doprava, schody M4 do 14-M7, výtah 17, zde výtahem G5, natočit jižně a teď rychle: vzít kartu I6, přes dveře C5 do B5, zde se otáčet a střílet, dokud tam někdo bude, sebrat vanish wall (nepoužívat!), DA, zpět nahoru do 17, zde C8, vystřílet, po schodech 7E dolů, zde použít 3x vanish wall, pořádně se napakovat materiálem, exit je na katru z 14-BB: v 12-E9.



HIRED GUNS

dokončení příště

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

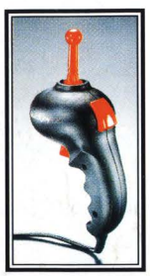
PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Nekázanka 6
Praha 1
tel.: (02) 24229877
fax: (02) 24228629

AA-ČIPY
16.7 MILIONŮ BAREV

OS 3.0
MULTITASKING

PCMCIA
MEMORY CARD INTERFACE

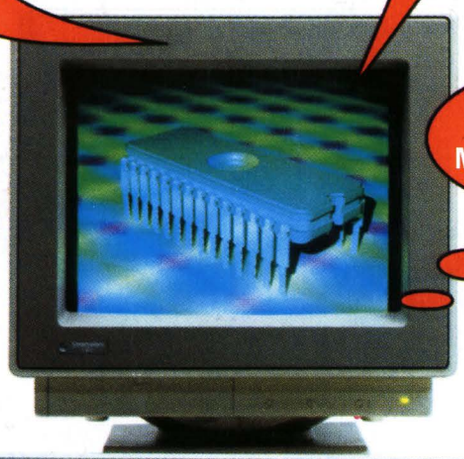


SV 120 Junior Stick
Dvě tlačítka.
Kovové kontakty.
Cena 159,- Kč.

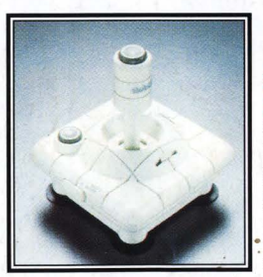
SV 125 Superboard
Pro simulátory.
Deset mikrospínačů. Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

Amiga 1200
Nejprodávanější domácí počítač. Motorola MC 68EC020/14 MHz, RAM 2 MB, TV modulátor...

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.
Dva spínače na střelbu.
Cena 419,- Kč.



SV 206 PC SPEED RAIDER
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 515,- Kč.



SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 380,- Kč.

SV 207 PC SPEED RAIDER PLUS
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 690,-Kč.

VESTAVĚNÝ HARDDISK
PŘÍDAVEK

SV 131 Superstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.

Joyplus

QT Datalux

SV 510 Datalux
Box pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 65,- Kč.

SV 713 Datalux-Maus
Pro Amigu. Průhledná povrchová úprava z acrylu.
Cena 649,- Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joysticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore C64, A500, A600, A1200, A4000
Uvedené ceny včetně DPH.